
LANGRISSER V
THE END OF LEGEND
完全攻略本VOL.1

LANGRISSER V完全攻略本 VOL.1



CONTENTS

系統介紹



能力值畫面的看法

A）職業	部隊的種類。從這裏的稱號，一般來説已大概可以想像出那支會是有多強的部隊。
B）裝備道具一覽	顯示該部隊身上裝備中的道具，這些道具的能力會反影在各項能力值之上。
C）判斷力	數值較高便能有較多下指令的機會，由於每個回合相等於50 COUNT，判斷力50的人每回合可行動一次，若高於50便可在不足一回合時間內行動一次。
D）移動力	每次使用移動指令時能夠移動的距離，而實際的移動量往往會受地形所影響。
E）知力	即該指揮官的智力值高低，數值高的人，使用魔法時的效果也會較佳，可説是魔術師系人物的關鍵數值。
F）AT＝攻擊力／DF＝防禦力	直接攻擊式戰鬥時的關鍵數值，至於MP＝魔力值，代表可以使用多少次魔法。
G）A＋／D＋／M＋	代表對於指揮範圍內傭兵的修正值。這數值夠高的話，即使是同一種同類的敵人亦會明顯佔優。
H）耐性值	代表對於各類型攻擊的抵擋能力，數值夠高的話，所受的損傷亦會較少，若數字以黃色來表示的話，則代表該指揮官擁有吸收該種攻擊的能力。
I）指揮範圍	能對傭兵帶來修正值的半徑範圍。數值愈高，便能在愈大的範圍內指揮部隊。
J）最高傭用傭兵部隊數目。	

行動量指標系統

今集戰鬥系統中加入的其中一個重要元素就是這個行動量指標系統，它的特點是會以一條指標棒顯示距離下次行動相差的時間，當指標滿了時，該部隊便能行動，而每種行動均會消耗行動量，你可以將所有的行動量花在移動之上，若保留一定的行動量來作攻擊之用，便會是一般正常地移動後攻擊的一次攻勢；若敵人一開始已在你旁邊，你又可以先作攻擊再利用餘下的行動力退後，而這系統的另一特色，是假若你只命部隊移動了很少的距離或只進行攻擊，由於花費的行動量不多，很快便可以作下一次行動。除此之外，若你一直停在原地只選擇「待機」指令的話，是可以將部隊的行動力儲存起來，或者正確來說應該說是提供額外的行動力，這樣做的好處是能一口氣進行長距離移動，對於向敵人突擊是相當有效的。



◆短距離移動只花很少行動力



◆長距離移動時，行動力會差不多一下子用光。



◆原本是能移動這個距離的部隊



◆當儲下足夠的行動力便能大幅提昇移動距離

部隊的大小關係

今集其中一個較少人提及的新元素，是替各部隊加入了「佔用位置」這種概念，以步兵和騎兵來作個比較，獨自一個人站着總會比一匹馬佔用較少地方吧，很可能更已足夠你讓並排兩人，而這系統就是反映出這種理論，最小的部隊只會佔用2單位的地方，但最大的則會佔用5單位地方，於是一些狹窄的通道可能會容得下兩個步兵並排前進，但騎兵進入時就只能排一字長蛇陣，反過來說，若在布陣時於各部隊之間留下適量的空隙（例如在槍兵之間留下容不下騎兵通過的空隙），便能設下一條範圍較長的防線。



◆5隊騎兵和步兵並排時所需位置的比較

指揮官對傭兵的回復

一直以來，只要站在指揮官的身旁，傭兵便能在每回合開始前回復3 HP，這已經成為了LANGRISSER的基本系統，但這部份在今集中作出了少許改動，由於今集的圖版沒有方格的限制，傭兵不一定會剛好鄰接在指揮官的上下左右，對於一些並非直接鄰接而又接近到一定程度的傭兵，每回合開始前便會有 +1 或 +2 的回復。

攻擊防禦修正值

除了部隊的回復數值不再是絕對可靠之外，攻擊或防禦的修正值亦有了類似的改動——以往指揮範圍對傭兵來說只會有「指揮範圍內」、「指揮範圍外」這兩種可能性，但今集卻加入了一種「指揮範圍邊沿」的狀況，例如一支平常擁有 A+4 、 D+5 的部隊若要攻擊一支身處指揮範圍邊沿的敵部隊時，可能會降至只有 A+2 、 D+3 的修正值。



◆正常情況下的修正值



◆站在指揮範圍邊沿時的修正值

LANGRISSER V 人物介紹



斯古馬 SIGUMA

（シグマ）

由傑沙羅夫製造出來的人造人，本故事的男主角。在故事開始時是剛剛覺醒，對關於這個世界的知識幾乎是完全沒有的。

擁有的能力仍是未知之數，沒有過去的記憶，自我意識很薄弱。

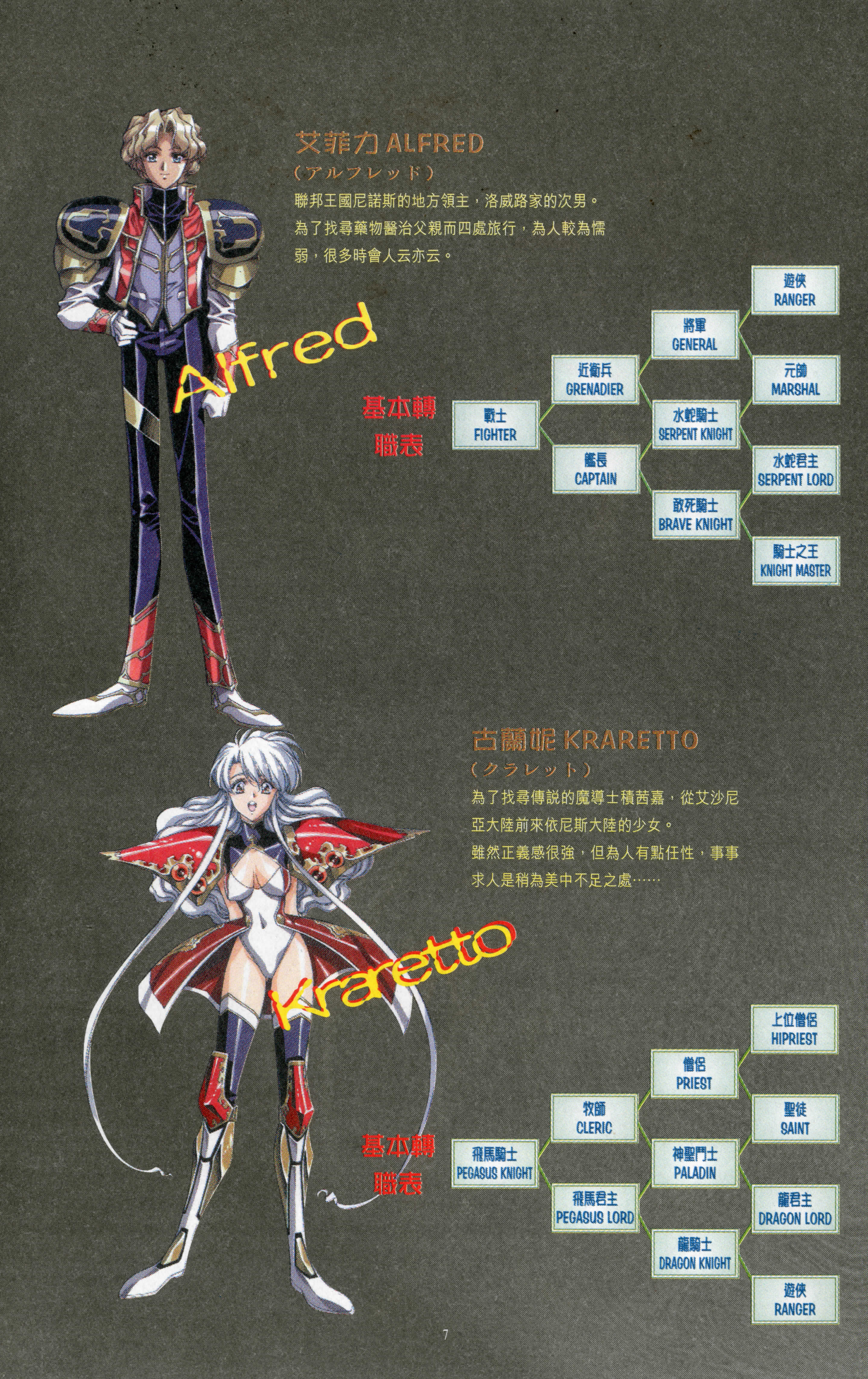
琳達 RAMUD

（ラムダ）

和斯古馬一樣，是由傑沙羅夫所製造的人造兵，本故事的女主角。

是在增大魔力儲存量的實驗中所誕生出來。

由於在培養的途中被輸入各種知識，因此能為主角提供欠缺的情報，但缺乏表達感情的能力，對任何事都似乎只抱着冷眼旁觀的語氣。



艾菲力 ALFRED

（アルフレッド）

聯邦王國尼諾斯的地方領主，洛威路家的次男。為了找尋藥物醫治父親而四處旅行，為人較為懦弱，很多時會人云亦云。

基本轉職表

- 戰士 FIGHTER
  - 近衛兵 GRENADIER
    - 將軍 GENERAL
      - 遊俠 RANGER
      - 元帥 MARSHAL
    - 水蛇騎士 SERPENT KNIGHT
      - 元帥 MARSHAL
      - 水蛇君主 SERPENT LORD
  - 艦長 CAPTAIN
    - 水蛇騎士 SERPENT KNIGHT
    - 敢死騎士 BRAVE KNIGHT
      - 水蛇君主 SERPENT LORD
      - 騎士之王 KNIGHT MASTER

古蘭妮 KRARETTO

（クラレット）

為了找尋傳說的魔導士積茜嘉，從艾沙尼亞大陸前來依尼斯大陸的少女。雖然正義感很強，但為人有點任性，事事求人是稍為美中不足之處……

基本轉職表

- 飛馬騎士 PEGASUS KNIGHT
  - 牧師 CLERIC
    - 僧侶 PRIEST
      - 上位僧侶 HIPRIEST
      - 聖徒 SAINT
    - 神聖鬥士 PALADIN
      - 聖徒 SAINT
      - 龍君主 DRAGON LORD
  - 飛馬君主 PEGASUS LORD
    - 神聖鬥士 PALADIN
    - 龍騎士 DRAGON KNIGHT
      - 龍君主 DRAGON LORD
      - 遊俠 RANGER



布玲達 BRENND

（ブレンダ）

統領着一支由女性組成的傭兵集團，雖然外表不大可靠，但其實是位很有責任感的人，似乎是懷着某種原因而接近斯古馬等人的…

基本轉職表

- 騎士 KNIGHT
  - 魔術師 SORCERER
    - 召喚使 SUMMONERS
      - 大魔法使 ARCH MAGE
      - 巫術師 WIZARD
    - 敢死騎士 BRAVE KNIGHT
      - 巫術師 WIZARD
      - 騎士之王 KNIGHT MASTER
  - 白銀騎士 SILVER KNIGHT
    - 敢死騎士 BRAVE KNIGHT
    - 將軍 GENERAL
      - 騎士之王 KNIGHT MASTER
      - 元帥 MARSHAL



偉拉殊 VIRAG

（ヴィラージュ）

和布玲達有關的一位神秘人物，外表給人一種超然的感覺。指使布玲達和主角們接近的人正是他……

奧米加 OMEGA

（オメガ）

被傑沙羅夫所調製出來的第3位素體。



拉比魯 RANBERT

（ランベルト）

聯邦王國沙扎倫的地方領主，洛威路的好友。

雖然是聯邦拉霍特將軍的父親，但遊戲開始時卻是和拉霍特斷絕了父子關係的。





艾雲斯 ARUBINS

（アルヴィンス）

洛威路家的長男，艾菲力的兄長。

擁有相當大的野心，性格上亦頗為心術不正。



拉霍特 LANFORD

（ランフォード）

聯邦軍的將軍，他的父親拉比魯雖然是聯邦內沙扎倫的地方領主，但現時雙方是斷絕了父子關係的。

Emili

艾美莉 EMILI

（エミリー）

拉霍特的副官，對拉霍特抱有好感，而她其實正是上集主角蘭迪斯失散多年的姊姊。



瑪寧 MAKUREN

（マクレーン）

被傑沙羅夫進行了機械改造的戰士。

由於認為妹妹是被傑沙羅夫所殺，因此對他非常憎恨。

對於天界使者積茜嘉抱有好感。



利霍斯 REINFORS

（レインフォルス）

襲擊傑沙羅夫魔導研究所的主謀。

聯邦王國錫科路的地方領主。

非常執着於要捉住主角及琳達等素體。

Aizeru

艾謝魯 AIZERU

（アイゼル）

利霍斯的部下，負責統領錫科路的軍隊，曾多次策劃捕捉主角們的行動。

傑沙羅夫（ギザロフ）
前聯邦王國軍元帥。遊戲開始時正與聯邦．卡干斯聯合軍交戰中。
製造出斯古馬與琳達的人。
對於古代魔法交明擁有很高深造詣，一直在進行各種有關魔導的研究。

韋拉（ウィラー）
卡干斯軍提督。負責統領卡干斯國的海陸兩軍。
遊戲開始時，他正在率領卡干斯軍向傑沙羅夫發動攻勢。

茜莉娜（セレナ）
卡干斯軍的將軍，韋拉的左右手，對韋拉一直也抱有好感。
遊戲開始時，正與韋拉一起向傑沙羅夫發動攻勢。

告東尼（ゴルドリー）
卡干斯軍中的一名中隊長。
本來是位傭兵團的團長，後來被先王錄用而入伍，由於經常會找理由拒絕出擊，又或是在戰鬥中輕易撤退，因此早已在軍中臭名遠播。

洛威路（ロックウェル）
聯邦王國尼諾斯的地方領主，現時正因病而要終日睡在床上。

蘭迪斯（ランディウス）
生於尼古奧村的青年，亦即是前作《LANGRISSER IV》的主角。

絲法蓮露（シェルファニール）
卡干斯王國的女王。
不久之前因為父王被傑沙羅夫派人暗殺，之後便繼任成為女王，與安祖莉娜是孖生姊妹中的姊姊。

安祖莉娜（アンジェリナ）
絲法蓮露的孖生妹妹。

羅謝絲（ローゼンシル）
聯邦王國的現任女王。
身分是先王的女兒，因傑沙羅夫的策略而與傑沙羅夫的兒子作了政治婚姻，之後被軟禁了一段時間，後來被拉霍特救出而登位成為女王。

積茜嘉（ジェシカ）
使命是引導光輝之後裔的大魔導士，利用轉生之術的幫助，已經活了超過 1000 年的時間。

佳歐（ガイエル）
在 1000 年前（LANGRISSER III）與當時出現的荷西魯一起加入成為魔族的魔將軍。

荷西魯（ボーゼル）
圖謀令混沌之王卡奧斯復活的魔族之長。

攻擊相性一覽表

己方\對手	步兵	上陸兵	騎兵	不死	槍兵	僧侶	神官戰士	對魔僧侶	飛兵	弓飛兵	對空飛兵	不死	不死 ETC	魔族	史萊姆	ETC
步兵	0	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
上陸兵	0	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
騎兵	3	3	0	0	0	3	3	3	0	0	0	3	0	0	0	0
不死騎兵	3	3	0	0	0	3	3	3	0	0	0	3	0	0	0	0
槍兵	0	0	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
僧侶	0	0	0	6	4	0	0	0	0	0	0	6	6	6	8	0
神官戰士	0	0	0	2	6	0	0	0	0	0	0	3	3	3	5	0
對魔僧侶	0	0	0	10	3	0	0	0	0	0	0	10	10	10	13	0
對空飛兵	0	0	0	0	0	0	0	0	12	12	0	0	0	0	0	0
不死	0	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ETC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
間接攻擊	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

部隊移動消耗一覽表

ZZ＝移動禁止地形

ZN＝只能以忍術來進入之地形

部隊種類\地形	平	墓	道	街	斜	山	淺	水	內	床	壁	神	城	玉	橋	吊	空	洞	異	船	舷	砂	河	荒	森	柵	根	高	禁
步兵	2	2	2	2	4	ZZ	5	6	2	2	ZZ	2	6	4	2	2	ZZ	2	2	2	5	3	3	5	2	3	4	ZZ	ZZ
盜賊	2	2	2	2	3	ZZ	4	5	2	2	ZZ	2	5	3	2	2	ZZ	2	2	2	4	3	3	4	2	2	3	ZZ	ZZ
野伏	2	2	2	2	3	7	4	4	2	2	ZZ	2	4	3	2	2	ZZ	2	2	2	4	2	2	3	2	2	3	ZZ	ZZ
騎兵	2	3	2	2	4	ZZ	5	6	3	3	ZZ	3	ZZ	ZZ	2	2	ZZ	3	2	3	ZZ	3	3	4	4	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ
特馬	2	3	2	2	2	ZZ	4	5	4	4	ZZ	4	ZZ	ZZ	2	2	ZZ	3	2	3	ZZ	3	3	3	2	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ
重馬	2	3	2	2	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ	3	3	ZZ	3	ZZ	ZZ	2	2	ZZ	4	2	4	ZZ	4	4	4	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ
飛兵	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	ZZ	ZZ
弓兵	2	2	2	2	3	ZZ	6	7	2	2	ZZ	2	7	4	2	2	ZZ	2	2	2	5	3	3	5	2	3	4	ZZ	ZZ
機弓	2	3	2	2	ZZ	ZZ	7	ZZ	3	3	ZZ	3	ZZ	ZZ	2	2	ZZ	3	2	4	7	5	5	5	4	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ
史萊姆	2	2	2	2	3	ZZ	5	5	3	3	ZZ	3	5	3	2	2	ZZ	2	2	2	5	3	3	3	2	2	3	ZZ	ZZ
魔族	2	2	2	2	3	5	3	4	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	ZZ	ZZ
龍	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	ZZ	ZZ
靈	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	ZZ
不死	2	3	2	2	3	ZZ	5	6	2	2	ZZ	3	6	4	2	2	ZZ	2	2	2	5	3	3	5	2	3	4	ZZ	ZZ
水兵	2	4	2	2	5	ZZ	2	3	3	3	ZZ	3	ZZ	5	2	2	ZZ	3	2	2	5	2	2	5	3	4	ZZ	ZZ	ZZ
水上	3	5	3	3	ZZ	ZZ	2	2	4	4	ZZ	4	ZZ	ZZ	3	3	ZZ	4	2	4	6	3	3	4	4	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ
上陸	2	3	2	2	3	ZZ	3	4	2	2	ZZ	2	7	4	2	2	ZZ	2	2	2	4	2	2	5	2	3	4	ZZ	ZZ
精靈	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	ZZ	ZZ
巨兵	2	3	2	2	ZZ	ZZ	7	ZZ	2	2	ZZ	2	ZZ	ZZ	2	2	ZZ	3	2	4	7	5	5	5	4	ZZ	ZZ	ZZ	ZZ
忍術	2	2	2	2	3	6	3	4	2	2	ZN	2	4	2	2	2	ZZ	2	2	2	4	2	2	4	2	2	3	ZN	ZZ

防禦相性一覽表

己方＼對手	步兵	上陸兵	騎兵	不死	槍兵	僧侶	神官戰士	對魔僧侶	飛兵	弓飛兵	對空飛兵	不死	不死ETC	魔族	史萊姆	ETC
步兵	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
上陸兵	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
騎兵	5	5	0	0	0	5	5	5	0	0	0	5	0	0	0	0
不死騎兵	5	5	0	0	0	5	5	5	0	0	0	5	0	0	0	0
槍兵	0	0	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
僧侶	0	0	0	5	2	0	0	0	0	0	0	5	5	8	6	0
神官戰士	0	0	0	3	2	0	0	0	0	0	0	3	3	4	2	0
對魔僧侶	0	0	0	8	2	0	0	0	0	0	0	8	8	10	10	0
對空飛兵	0	0	0	0	0	0	0	0	12	12	0	0	0	0	0	0
不死	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ETC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
間接攻擊	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

部隊移動消耗一覽表

部隊種類＼地形	平	墓	道	街	斜	山	淺	水	內	床	壁	神	城	玉	橋	吊	空	洞	異	船	舷	砂	河	荒	森	柵	根	高	禁
基本效果	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	5	5	0	0	5	20	20	25	0	0
步兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	5	5	0	0	5	20	20	25	0	0
野伏	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	15	40	40	0	0	0	15	0	5	5	0	0	5	25	25	25	0	0
騎兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	0	5	0	0	0	5	20	0	0	0	0
特馬	5	5	0	0	35	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	0	5	0	0	0	5	40	0	0	0	0
重馬	5	5	0	0	0	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0
飛兵	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	0	0
弓兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	5	5	0	0	5	20	20	25	0	0
機弓	5	5	0	0	0	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	0	5	5	0	0	5	20	0	0	0	0
史萊姆	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	5	5	0	0	5	20	20	25	0	0
魔族	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	5	5	0	0	5	20	20	25	0	0
龍	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	0
靈	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0
不死	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	0	40	40	0	0	0	10	0	5	5	0	0	5	20	20	25	0	0
水兵	0	0	0	0	0	0	30	50	5	5	0	5	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	10	10	0	0	0
水上	0	0	0	0	0	0	30	50	5	5	0	5	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	10	10	0	0	0
上陸	5	5	0	0	25	0	10	15	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	5	5	0	0	5	20	20	25	0	0
精靈	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	0

* 地形效果值是會以人物為單位來設定的。
各部隊的體值大小分別會由２～５，因此實際表示出來的地形效果值是會取其平均數的。

代號對照表

步兵	步兵	魔術師	魔術	騎兵	騎兵	靈	靈
盜賊	盜賊	通常水兵	水兵	特殊騎兵	特馬	靈	特殊靈
野伏	野伏	水上兵	水上	重裝騎兵	重馬	不死步兵	不死
槍兵	槍兵	上陸兵	上陸	弓騎兵	馬弓	龍	龍
僧侶	僧侶	水上弓兵	水弓	飛兵	飛兵	史萊姆	史萊姆
對魔僧侶	僧１	弓兵	弓兵	對空飛兵	對空	精靈	精靈
神官戰士	神官	機械弓兵	機弓	飛弓兵	飛弓	魔動巨兵	巨兵
召喚術師	召喚	長距離弓	長弓	魔族	魔族	輸送兵	輸送

SCENARIO-01 覺醒

在傑沙羅夫的魔導研究所內醒覺的實驗體斯古馬與琳達。
儘管斯古馬毫無記憶並顯得有點混亂，警號卻突然響起。
兩人就在莫明其妙的情況下，被捲入了戰鬥之中。

勝利條件
◆斯古馬與琳達逃出研究所
◆全滅敵人
敗北條件
◆斯古馬或琳達之死亡

BEFORE BATTLE

在魔導研究所內，主角斯古馬（シグマ）被一把女性的聲音喚醒了，他稱呼你為斯古馬 066（Σ -066），而她則自稱琳達（ラムダ）052（Λ -052），並說這就是你和她的開發代號，這時斯古馬發現身體不聽使喚地拿起了劍指向她，但她對此並沒有太大反應，只是叫他要下手就爽快一點。



琳達表示斯古馬和她都是被主人傑沙羅夫（ギザロフ）所製造出來的人造人，所以可算得上有類似兄妹的關係，這時斯古馬對於她所叫的這名字有點不滿，於是她便問應怎樣叫才好，而在下則決定保留斯古馬這名字，不過各位亦可改為自己喜歡的新名字。

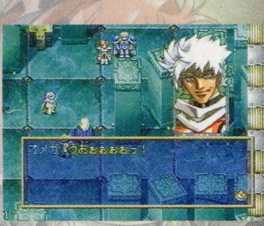
正當斯古馬想知道接下來有甚麼要做時，研究所內響起了一陣機械聲音，示意有武裝了的侵入者出現，於是兩人便走到研究所外看看發生了甚麼事。

BATTLE

前來襲擊研究所的，是艾謝魯將軍（アイゼル）及他的主人利霍斯（レインフォルス），而他們的目標，就是像主角及琳達那樣，經改造及複製等方法所創造的戰鬥專家「素體」。



這一版是強制配置版，兩人均有既定的開始位置，亦不能顧用傭兵來增戰力，基本上開戰前能做的就只有SAVE。當開始了約一個回合之後，斯古馬已察覺到對手的實力相當高，而琳達則表示剛醒覺的他們沒辦法發揮本來的實力，於是兩人便決定逃向圖版左上方的後門（裏口）。



第4回合時，圖版右方的柱子中突然跑出了一人，他正是第三位素體奧米加137（Ω-137），於是利霍斯便先行前往對付這新出現的傢伙，雖然奧米加的戰鬥力亦不算弱（主角初期能力值是有可能高於他的），但面對利霍斯還是一擊便倒下來了，然而這就為主角們增加了逃走的時間，基本上斯古馬的直擊攻擊足以應付「部下1／部下2」這兩支部隊，而琳達則可利用攻擊魔法「從旁助興」……支於艾謝魯則要視乎時機而定，因斯古馬的攻擊力應該會和他差不多，拉鋸之際利霍斯可能已趕回助戰，這樣的話就必死無疑，所以還是邊戰邊退到後門過版算了。

AFTER BATTLE......

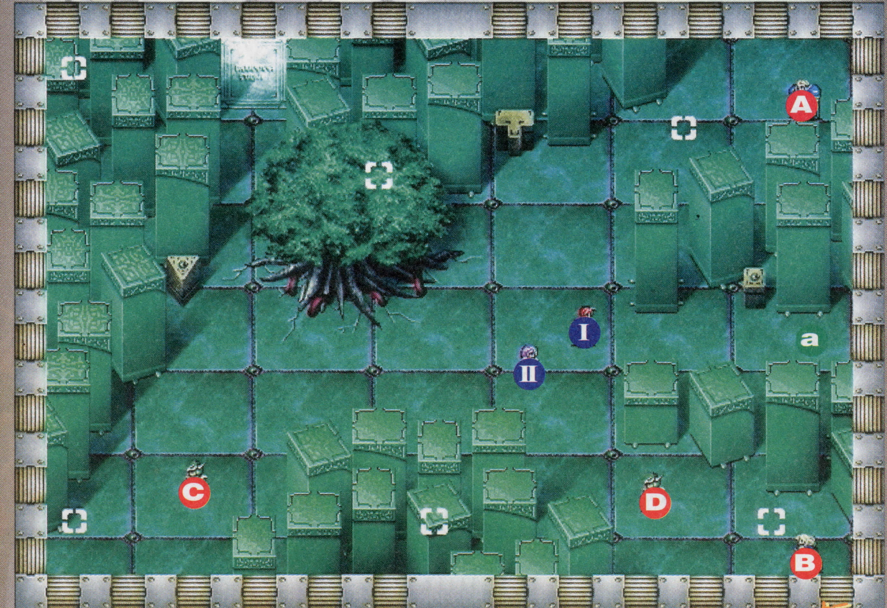
當兩人來到後口附近時，艾謝魯還是窮追不捨，這時琳達的身體發出一陣強光，研究所內一株大樹伸出樹根把通道封住阻礙了艾謝魯，斯古馬他們亦趁這機會逃出了研究所，而利霍斯看見這一幕後，對素體的能力愈來愈感興趣，更命艾謝魯繼續前往追捕。

離開研究所後，琳達表示接下來應前往主人傑沙羅夫所在的地方，通知他關於這次襲擊的事，而斯古馬亦希望能從傑沙羅夫口中得知自己被製造出來的目的，從而推測為何會受到襲擊。這時斯古馬有點擔心戰鬥途中醒覺的奧米加，但琳達只是理性地說回去會被捉住，並說若你認為她阻礙着你時大可不理她自己先走，你可選擇回應「那麼我就這樣做了（そうさせてもらうよ。）」或「我還未至於這麼毫無人性（俺はそこまで人でなしじゃない。）」（在下選了「我還未……」），接着她會教你一些有關戰鬥的基本知識，如傭兵與指揮官的分別、敵指揮官HP被降至7以下會停下回復等，都是些很重要的基本技巧。



部隊資料數值一覽

I	斯古馬							
II	琳達	占卜師（魔術師）						
LV 1	AT 21	DF 15	HP 10	MP 15	MV 10	判斷 60	指揮 4
A	艾謝魯將軍	格鬥王（步兵）						
LV 1	AT 30	DF 25	HP 10	MP 3	MV 12	判斷 53	指揮 7
B	利羅斯	劍王之王（步兵）						
LV 5	AT 46	DF 37	HP 10	MP 11	MV 14	判斷 53	指揮 8
C	部下1	戰士（步兵）						
LV 1	AT 20	DF 16	HP 10	MP 0	MV 12	判斷 50	指揮 5
D	部下2	戰士（步兵）						
LV 1	AT 20	DF 16	HP 10	MP 0	MV 12	判斷 50	指揮 5
a	奧米加	遊俠（野伏）						
LV 1	AT 38	DF 27	HP 10	MP 2	MV 13	判斷 59	指揮 3



比起那些庸碌一生的人，知道自己存在意義的人或許會活得更為幸福

比起那些庸碌一生的人，知道自己存在意義的人或許會活得更為幸福

SCENARIO-02 追擊

逃出了魔導研究所的斯古馬與琳達，正在前往傑沙羅夫所在之處。
自己到底是甚麼人，為何會被製造出來的……一切都會在見到傑沙羅夫後明白。
不過，曾襲擊研究所的艾謝魯，卻再次出現在逃走中的兩人面前了。

勝利條件
◆斯古馬與琳達逃往西面
◆擊敗艾謝魯
敗北條件
◆斯古馬或琳達之死亡

BEFORE BATTLE

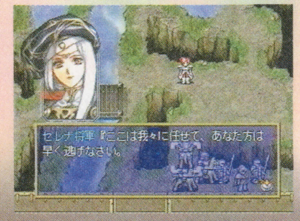
當斯古馬與琳達經過一個山頭時，有一對男女正在山上監視着他們。
男的名叫偉拉殊（ヴィラージュ），女的名叫布玲達（ブレンダ），他們看來都知道主角們素體的身份，並談論到傑沙



羅夫動用素體這最後王牌顯見他已是走投無路，但亦不排除能藉此捲土重來的可能性，他並不特別介意誰會在這次內戰中獲勝，但較傾向希望聯邦與卡干斯聯軍取勝，以壓止現時的混亂，避免讓利霍斯有機可乘，而布玲達接下來的任務，便是前往和主角們接觸。

BATTLE

就如過往數集一樣，真正的戰鬥是由SCENARIO-02開始合時，卡干斯軍的韋拉元帥（ウィラー）及茜莉娜將軍（セレナ）便會在圖版右下方以NPC的身份出現，他們看見主角等人受到襲擊，於是便出手相助，由於艾謝魯本身及附屬傭兵的修正





值都很高，即使斯古馬的能力值較高亦很難將他們全滅，所以不妨先評估閣下的斯古馬和對方艾謝魯的戰力差，才決定用哪種戰法，例如在下便是先站在艾謝魯旁邊，利用茜莉娜將軍本身實力加騎兵隊的優勢來作第一擊，然後再由斯古馬埋單，便可賺取最大限的經驗值。

AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，斯古馬首先向韋拉道謝，而韋拉及茜莉娜亦要繼續趕路而先行離開，而琳達則在他們兩人離開後向斯古馬表示這兩人正是和主人傑沙羅夫對立的卡干斯軍，所以理論上應該是敵人……
在某個鎮上，艾菲力（アルフレッド）正在四處找尋發高燒的藥草給父親服用，但那種藥草在這大陸是非常罕有及高價，藥店的店員亦不知哪裏才可買到，就在艾菲力感到不知如何是好時，一位少女叫停了他，這女孩名叫古蘭妮（クラレット），他得知艾菲力需要的藥是用來替父親治病後，便說可以送他一些在她那個大陸所用的發燒藥，但艾菲力就硬是要付款，接着古蘭妮表示想和艾菲力結伴一會兒，於是兩人便一同上路了。
在前往魔導研究所的路上，斯古馬和琳達兩人快要經過一個暫時是卡干斯軍勢力範圍的城市，在進入這城市之前，琳達會告訴你有關經驗值的各種獲得方法及其中秘訣。



部隊資料數值一覽

I	斯古馬						
II	琳達						
A	艾謝魯將軍	格鬥王（步兵）					
LV 6	AT 33	DF 28	HP 10	MP 5	MV 12	判斷 53	指揮 7
親衛兵×2	LV 6	HP 10	AT 26+10	DF 21+10		MV 12	
B	部下 1	戰士（步兵）					
LV 1	AT 20	DF 16	HP 10	MP 0	MV 12	判斷 50	指揮 5
兵士×2	LV 1	HP 10	AT 20+0	DF 14+0	MV 12		
C	部下 2	戰士（步兵）					
LV 1	AT 20	DF 16	HP 10	MP 0	MV 12	判斷 50	指揮 5
兵士×2	LV 1	HP 10	AT 20+0	DF 14+0	MV 12		
a	茜妮娜將軍	騎士之王（騎兵）					
LV 1	AT 39	DF 26	HP 10	MP 7	MV 21	判斷 43	指揮 9
重騎兵×2	LV 1	HP 10	AT 29+15	DF 20+7	MV 16		
b	韋拉提督	元帥（步兵）					
LV 1	AT 18	DF 15	HP 10	MP 9	MV 11	判斷 55	指揮 8
長槍兵×2	LV 1	HP 10	AT 23+0	DF 24+1	MV 12		



那班人原來是我們的敵人嗎……

那班人原來是我們的敵人嗎

SCENARIO-03 攻擊

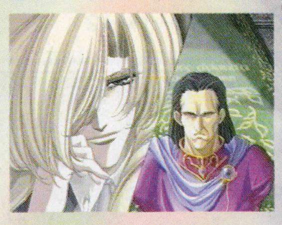
擺脫了艾謝魯追擊的斯古馬等人，到達了山上的古羅古斯鎮。
兩人在這亘，看見一名少年和少女正被卡干斯軍的守備隊長告東尼糾纏不放，為了幫助他們，斯古馬和琳達和卡干斯軍對峙起來了。

勝利條件
◆擊敗告東尼

敗北條件
◆艾菲力之死亡
◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

在利霍斯的城堡內，他正在聽取參謀謝羅（ゼロ）的報告。
「樹的那方面一切順利，相信很快便會開花的了。」
「船的方面需要花一點時間來瞄準地形，但可指定在某一程度之內」
「素體方面艾謝魯仍在追捕中，但看來仍未將他們捉住。」



到底樹和船是指些甚麼東西呢？暫時能理解的就只有素體而己；這時謝羅暗示艾謝魯或許勝任這任務的能力，但利霍斯就仍有信心，只是亦不否認素體的潛能比他預期中為高，這時他提起上次戰鬥捕獲的素體（奧米加），得知他的自我意識很強，令醫生感到很頭痛，而利霍斯聽後則表示很有興趣和奧米加見一次面。



在古羅古斯鎮（クノックス）的入口，艾菲力及古蘭妮正準備通過卡干斯軍所設的關卡，當古蘭妮支付了所需的過路錢給告東尼隊長（ゴルドリー）之後，他卻以二人是冒險者為理由，要古蘭妮支付比平常貴10倍的過路錢，又或是以古蘭妮的身體來支付……這種事情看來並不是第一次發生，士兵們亦顯得有點無可奈何，至於古蘭妮則極為憤怒，罵告東尼正是破壞治安的人，告東尼老羞成怒，率領部下向兩人展開攻擊；在差不多同一時間，斯古馬和琳達剛好經過這裏，由於看來是卡干斯軍的人故意為難人家，而琳達亦不反對攻擊卡干斯軍，於是便打算前往救出兩人。

BATTLE

就如琳達在戰鬥開始後向斯古馬所問的那樣，戰鬥的「相性」在這一版開始顯得重要起來，簡單來說相性的關係類似包剪揼，步兵對槍兵時有利、對騎兵時不利……由於斯古馬及琳達這時只能雇用步兵作傭兵，告東尼的部隊卻屬於騎兵系，所以勝敗的關鍵便在於艾菲力身上，不過他開始時是NPC，只會沿着圍欄退向圖版右下方。
同樣是NPC的古蘭妮，在看見主角之後突然顯得不知所措，最後更說有事要辦而從圖版右方逃掉，基於她所用的是飛兵部隊，敵我兩方均是沒有可能追得上她的，各位大可視她為過版途中的演員之一，但就不要期望她在戰鬥上能幫你對付部份敵人。
當古蘭妮逃掉後，告東尼會命全軍向艾菲力前後夾擊，若是在設定開始位置時琳達是在右方的話，這時她應已來到「C」的槍兵隊面前，各位可利用琳達的魔法令這隊的指揮官受傷，以便阻止他們前往夾擊艾菲力。事實上，當琳達和艾菲力接近到一定程度後，琳達便會要求艾菲力協助對付告東尼隊長的騎兵，而艾菲力亦會從這時開始變成玩者可控制的部隊，只要能事先調派斯古馬率領步兵對付「B」的兵士，艾菲力的槍兵便能安心地應戰（但不要忘了他本身並非槍兵）。

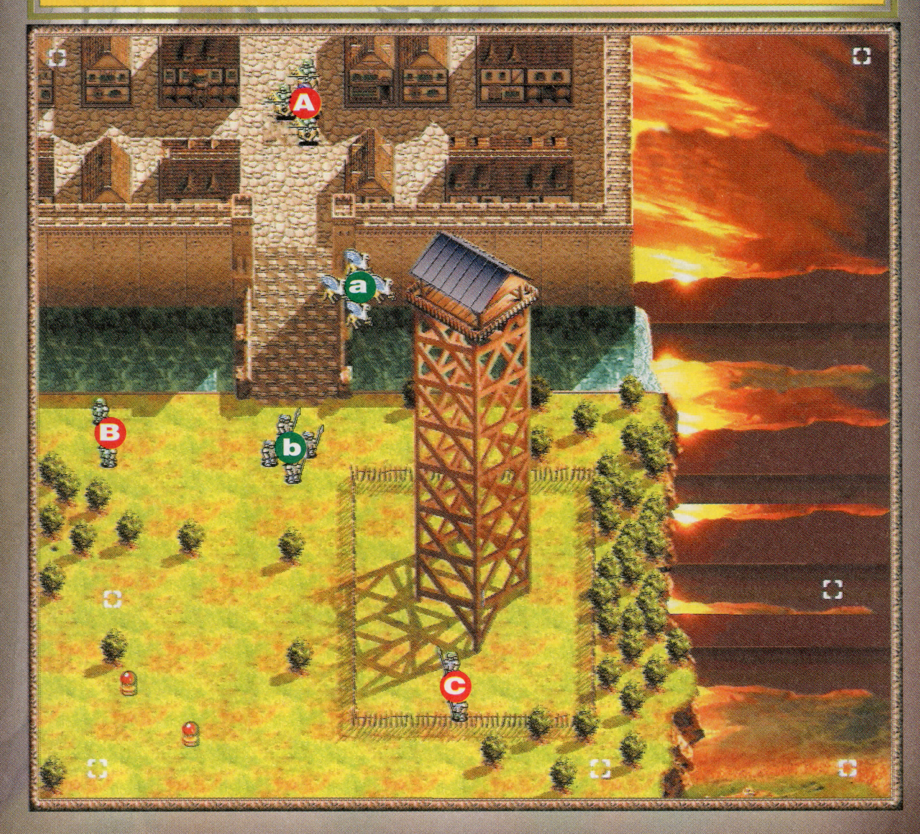
AFTER BATTLE......

戰鬥結束後，艾菲力馬上多謝斯古馬及琳達救了他，並問兩人能否暫時陪他一起上路，琳達本來是想拒絕的，但斯古馬指艾菲力的槍兵能對戰鬥有不少幫助，最後還是答應了他，艾菲力高興之餘，還硬送了450P給斯古馬當作雇用他們的費用。
大約在同一時候，拉霍特（ランフォード）的父親拉比杜（ランベルト）便正在探望抱病在床的好友──艾菲力的父親洛威路（ロックウェル），二人談起當年一起四處探險時的事，都顯得相當興奮，但當洛威路談到現在大家的兒子都已長大成人時，才想起拉比杜的長子格蘭霍特所發生的事（對話中並未有詳細交待），這時洛威路的長子艾雲斯（アルヴィンス）拿了藥來給父親吃，而拉比杜亦不想再打擾洛威路休息，臨行前洛威路似乎有些事情想說，但最後還是沒有說出來……



部隊資料數值一覽

A	告東尼隊長	騎士（騎兵）					
LV 4	AT 25	DF 15	HP 10	MP 0	MV 19	判斷 35	指揮 6
槍騎兵×3	LV 4	HP 10	AT 24+3	DF 15+0	MV 16		
B	卡干斯軍1	戰士（步兵）					
LV 1	AT 20	DF 18	HP 10	MP 0	MV 12	判斷 50	指揮 5
兵士×2	LV 1	HP 10	AT 20+0	DF 14+1	MV 12		
C	卡干斯軍2	戰士（步兵）					
LV 1	AT 20	DF 18	HP 10	MP 0	MV 12	判斷 50	指揮 5
長矛兵×2	LV 1	HP 10	AT 18+0	DF 18+1	MV 12		
a	古蘭妮	飛馬騎士（飛兵）					
LV 8	AT 25	DF 15	HP 10	MP 2	MV 21	判斷 30	指揮 7
鷹馬獸×4	LV 8	HP 10	AT 20+4	DF 13+2	MV 15		
b	艾菲力	戰士（步兵）					
LV 2	AT 21	DF 19	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 52	指揮 5
長矛兵×4	LV 2	HP 10	AT 18+2	DF 18+3	MV 12		



SCENARIO-04 突破

救出了艾菲力，並讓他加入成同伴的斯古馬等人，正在通過古羅古斯鎮，不過，曾被他們所擊敗的卡干斯軍告東尼隊長，卻從背後前來襲擊。

此外，卡干斯軍的司令官韋拉提督這時亦正在鎮上。

勝利條件

- 在20回合以內打倒韋拉，向北門逃走
- 在20回合以內將敵人全滅

敗北條件

- 斯古馬的死亡
- 韋拉逃脫成功
- TURN OVER

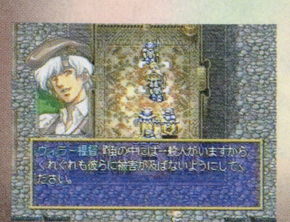
BEFORE BATTLE

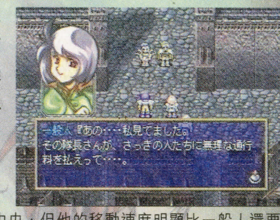
擺脫了告東尼隊長後，斯古馬他們打算繼續通過這鎮，當他們來到鎮的中央，斯古馬驚嘆這繁榮的景像時，告東尼隊長卻已帶同部下追上來了，就在他們打算不理這傢伙直接從北門離開時，卻發現韋拉提督正在鎮上，對於斯古馬來說，他已不是第一次碰見韋拉，但這次斯古馬已知道他是敵對國卡干斯的提督，而琳達亦分析韋拉受傷可令卡干斯軍出現一定程度的混亂，對於傑沙羅夫來說會是一件好事，而韋拉發覺竟然有卡干斯軍帶兵在城市內戰鬥，一問之下，才知道告東尼原來是先王找來的人，其惡行早已在軍中臭名遠播，但韋拉現在首先要做的事情是逃離這裏。



BATTLE

就如艾菲力在戰鬥開始不久後所說的那樣，這版最大的難題是敵人之中共有兩隊騎兵，然而我方暫時就只有一隊槍兵而已，但無論如何，較確實的佈陣方法始終還是將槍兵隊的艾菲力放在右下方，先應付告東尼的騎兵隊，然後再去對付韋拉的護衛兵。事實上，當戰鬥進入第5回合，又或是當你向告東尼的部隊發動攻擊時，圖版上「E」的位置會再出現一支敵方槍兵的增援，不過因為是槍兵，所以威脅不大。





韋拉雖然一開始時已開始逃走，而且已身處在圖版的中央，但他的移動速度明顯比一般人還要慢，實際上是一定可以追得上的，韋拉雖然是位戰術天才，但本身的實戰能力只相等於一般嘍囉指揮官的級數（真是十足十的楊威利翻版……），在追擊他的時候，可以不時利用攻擊魔法令他要停下來回復，以便能爭取時間消滅其餘所有敵人。

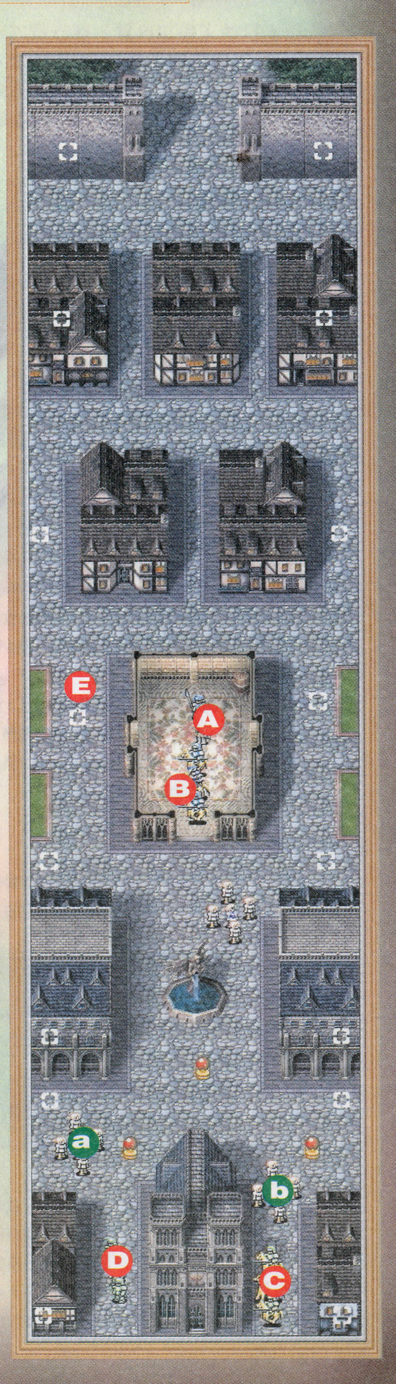
AFTER BATTLE......

擊敗韋拉後，斯古馬等人利用這空隙成功逃脫，之後茜莉娜終於趕回，而韋拉在接受治療後亦開始向告東尼問罪，這時一些平民向韋拉表示告東尼曾向艾菲力濫收過路費的事，才揭發這所謂的過路費只是告東尼濫用職權所收的錢，韋拉及茜莉娜於是嚴厲地責備告東尼，其實告東尼是因為卡干斯的先王說讓他當將軍才當軍的，眼見現在卡干斯軍已不能再像以往那樣為所欲為，他決定離開卡干斯軍，回復傭兵的身份算了。



部隊資料數值一覽

A	韋拉提督	元帥（步兵）	
LV 1	AT 18	DF 15	HP 10
MP 9	MV 11	判斷 58	指揮 8
長矛兵×1	LV 1	HP 10	
AT 18+0		DF 18+1	MV 12
B	護衛兵	騎士（騎兵）	
LV 6	AT 25	DF 16	HP 10
MP 1	MV 19	判斷 40	指揮 6
槍騎兵×2	LV 6	HP 10	AT 24+3
DF 15+1		MV 16	
C	告東尼隊長	騎士（騎兵）	
LV 4	AT 25	DF 15	HP 10
MP 0	MV 19	判斷 35	指揮 6
槍騎兵×2	LV 4	HP 10	AT 24+3
DF 15+0		MV 16	
D	卡干斯軍1	戰士（步兵）	
LV 1	AT 20	DF 18	HP 10
MP 0	MV 12	判斷 50	指揮 5
兵士×2	LV 1	HP 10	AT 20+0
DF 14+1		MV 12	
E	卡干斯軍2	戰士（步兵）	
LV 1	AT 20	DF 18	HP 10
MP 0	MV 12	判斷 50	指揮 5
長矛兵×2	LV 1	HP 10	AT 18+0
DF 18+1		MV 12	
a	町人1	女（步兵）	
LV 1	AT 20	DF 18	HP 10
MP 0	MV 10	判斷 45	指揮 4
平民×4	LV 1	HP 10	AT 0+0
DF 8+1	MV 11		
b	町人2	男（步兵）	
LV 1	AT 22	DF 20	HP 10
MP 0	MV 12	判斷 45	指揮 5
平民×4	LV 1	HP 10	AT 0+2
DF 8+2	MV 11		



SCENARIO-05 僻村

斯古馬等人打倒了韋拉提督、從古羅古斯鎮逃脫後，正在趕往傑沙羅夫的所在處。不過，在途中經過的一條廢村中，他們受到利雲斯部下艾謝魯的伏擊，而且被卡干斯革職的吉東尼亦向他們迫近。

勝利條件

◆全滅敵人

敗北條件

◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

艾菲力和斯古馬及琳達兩人一起上路，不經不覺已差不多回到家了，艾菲力想到快可以拿藥去醫治父親的病，心情非常興奮，但這對於人造兵的斯古馬及琳達來說是很難感受到的，而斯古馬亦不知道自己是否心底裏很羨慕艾菲力，但對於他和琳達來說，最少都認同自己並非是孤獨一人的。



這時三人來到一條曾成為戰場而最後成為廢墟的村子，但斯古馬卻感到有人在附近，原來他們在古羅古斯鎮的戰鬥，將行蹤暴露出來了，這時吉東尼的部隊出現在另一方，只是他並非前來救援，而是因被革職而一心前來報復的……

BATTLE

這一版要同時對付艾謝魯及吉東尼兩人，表面上看來會很辛苦，但其實難易度並不算高；艾菲力只要帶同槍兵在右上方的位置開始，可以馬上守在兩間房子之間的位置，這樣便可確保那一帶的騎兵沒有可能突破這一帶，剩下來的斯古馬及琳達則可專心先應付艾謝魯以外的兩支槍兵隊，但說起來很奇怪，各位若留意的話，便會發覺艾謝魯的能力值比之前所見時減弱了？只不過，他所率領的部隊仍不是容易對付的，而只要當你和艾謝魯發生戰鬥後，一群騎兵會出現在圖版的左方，率領這支部隊的人正是曾在山上監視斯古馬的布玲達，她表示是前來幫助你們的，由於她所帶同的所有部隊均是騎兵，很輕易就能擊破艾謝魯的步兵部隊，但若然你認為有足夠能力幹掉艾謝魯的話，便最好先下手為強，否則便很難賺到這一筆經驗值。





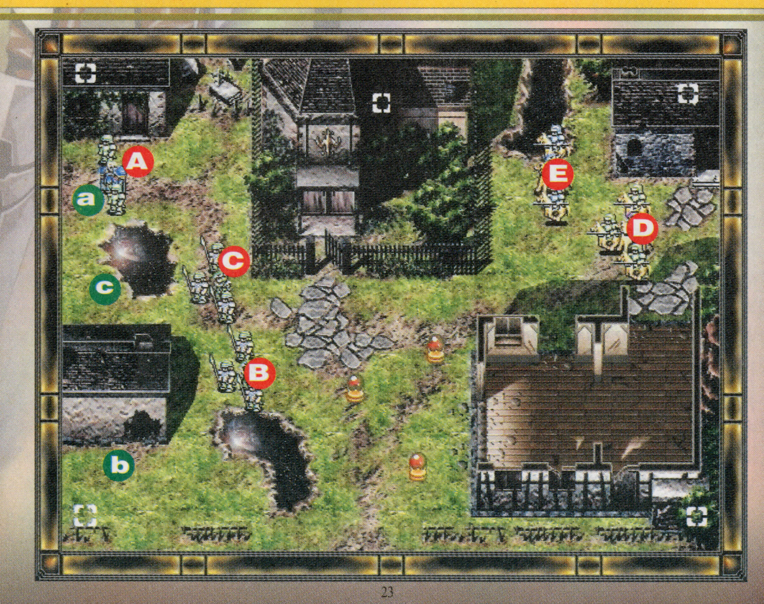
AFTER BATTLE......

戰鬥結束後，由於已經來到艾菲力的家附近，他自己先行一步離開了，至於布玲在則單刀直入地問斯古馬他們是否傑沙羅夫的部下，並表示眼見傑沙羅夫可能正陷入困境，或許需要像她那樣有才能的部下，你對這番話的反應可以是「布玲達的話應沒有問題的（ブレンダなら大丈夫だろう。）」、「的確似乎是這樣（確かにそうだな。）」或「有才能的部下嗎……（有能な部下ね…。）」（在下選了「布玲達的話……」），接着她希望你能將她引見給傑沙羅夫，你覺得沒有甚麼所謂，於是布玲達便暫時加入成為了同伴。



部隊資料數值一覽

A	艾謝魯將軍	格鬥王（步兵）					
LV1	AT 30	DF 25	HP10	MP 3	MV12	判斷 53	指揮 7
兵士×2	LV1	HP10	AT 20+8	DF14+9	MV12		
B	部下1	戰士（步兵）					
LV 2	AT 21	DF18	HP10	MP 0	MV12	判斷 50	指揮 5
長矛兵×3	LV 2	HP10	AT18+0	DF18+2	MV12		
C	部下2	戰士（步兵）					
LV 2	AT 21	DF18	HP10	MP 0	MV12	判斷 50	指揮 5
長矛兵×3	LV 2	HP10	AT18+0	DF18+2	MV12		
D	告東尼隊長	騎士（騎兵）					
LV 6	AT 26	DF15	HP10	MP1	MV19	判斷 35	指揮 6
槍騎兵×3	LV 6	HP10	AT 24+4	DF15+0	MV16		
E	傭兵1	騎士（騎兵）					
LV1	AT 23	DF15	HP10	MP 0	MV19	判斷 40	指揮 6
槍騎兵×2	LV1	HP10	AT 24+1	DF15+0	MV16		
a	布妮達	騎士（騎兵）					
LV 5	AT 26	DF15	HP10	MP 6	MV19	判斷 41	指揮 6
重裝槍騎兵×4		LV 5	HP10	AT 22+5	DF 21 +1	MV15	
b	女傭兵1	騎士（騎兵）					
LV 8	AT 26	DF17	HP10	MP1	MV19	判斷 40	指揮 6
重裝槍騎兵×2		LV 8	HP10	AT 22+4	DF 21 +2	MV15	
c	女傭兵2	騎士（騎兵）					
LV 8	AT 26	DF17	HP10	MP1	MV19	判斷 40	指揮 6
重裝槍騎兵×2		LV 8	HP10	AT 22+4	DF 21 +2	MV15	



SCENARIO-06 疑惑

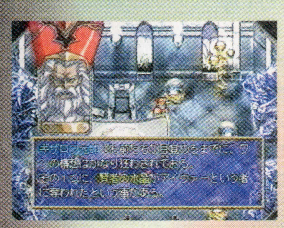
２人接受了從傑沙羅夫手上取回賢者之水晶這項任務後，加入了女傭兵布玲達為同伴，向魔族集結的北方前進，在途中尼洛斯地區的山中，他們遇上了正被親哥哥追殺的艾菲力。

勝利條件
◆擊敗艾雲斯

敗北條件
◆艾菲力之死亡
◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

斯古馬和琳達經過多番努力，終於成功來到魔導研究所。他對於只有你們兩人到達感到有點意外，但就似乎並非太在意設施被襲擊的事，只希望兩人能馬上為他效力，從投靠了魔族的艾華（アイヴァー）手上奪回「賢者之水晶」。



賢者之水晶是一塊包含了正負魔力的魔石，但根據傑沙羅夫的調查所得，它本來的形態應該是兩柄長劍，其魔力足以毀滅世界，而有優秀魔力的琳達應該是能感應出這劍所在位置的。

當指派了任務後，斯古馬表示布玲達希望投靠傑沙羅夫的事，由於對手是強大的魔物，傑沙羅夫對此亦不反對，只是要布玲達先完成任務才能收取報酬。

回到大堂時，兩人發現布玲達剛從研究所內部走出來，在得知任務的內容是奪取賢者之水晶後，她馬上想起這曾是告達魯村（ゴタール）的寶物，後來被傑沙羅夫所奪，卻不知道原來已經被魔族奪去了。

在斯比魯山寨附近，艾菲力正被哥哥艾雲斯所率領的部隊追捕，原來他的父親在吃了艾菲力帶回的藥物後毒發身亡，而醫生亦證實艾菲力所謂的藥其實是劇毒，面對前來追殺的部隊，艾菲力只有將自己困在城寨內死守。



BATTLE

這一版勝敗的關鍵，是能否及時救回艾菲力，由於他在版面開始時會以NPC的身份出現，電腦戰鬥的方法隨時會令你死得不明不白——正常情況下，艾菲力會首先和對方的一支槍兵部隊交鋒，由於槍兵VS槍兵是很難消滅兵數的，正常情況下這裏的戰鬥應會持續一段時間，但若然艾菲力在之前的戰鬥中增強了太多的話，便有可能均快打破這均衡的局面，然而這只會換來步兵的攻擊，這對艾菲力來說是最不希望出現的情況。

至於剛巧經過這裏的斯古馬等人，看見自己的朋友受到襲擊，第一時間已決定前往支援，不過途中有兩支敵部隊守着，其中之一更是騎兵隊，在沒有槍兵在手的情況下，只能以布玲達的騎兵來硬拼（用步兵的話不算硬拼、那叫做送死……），而只要接近艾菲力到一定程度，他便會將行動控制權交回給你，這時你要先移動艾菲力本人到城寨右下方的開關掣打開閘門，這樣才能與其他人會合，讓布玲達的騎兵有發揮的機會，在艾菲力回復成為同伴後，斯古馬會問他被追殺的理由，當聽到他被懷疑殺死父親時，你可以選擇回答「是嗎？(そうなのか？)」、「量你也沒有這種膽量吧(お前にそんな度胸はないだろうな。)」、「怎會這樣的……（そんなバカな…。)」或「唔～(ふ～ん。)」(在下選擇了「怎會這樣的……」）；至於艾菲力在逃出城寨後可繼續向圖版右方移動，迎戰繞過右方樹林前來的另一支騎兵隊，由於過版條件是擊敗艾雲斯，所以要將他留至最後才解決，否則便會白白浪費了某些敵部隊的經驗值。



AFTER BATTLE......

擊倒艾雲斯後，斯古馬等人馬上向艾菲力了解發生了甚麼事情，得知他將古蘭妮送他的藥給父親服用後，父親便毒發身亡了，雖然不知為何她要這樣做，但事實似乎已擺在眼前，而無家可歸的艾菲力，暫時亦只有再次和主角等人一起。

當來到魔族之城附近時，布玲達手下的女傭兵打探到卡干斯軍亦正在前往該處，而對方手上是擁有弓兵部隊，於是斯古馬便決定先休息一會才繼續上路。

然而，闇之王子荷西魯，這時已被手持LANGRISSER的蘭迪斯所擊敗，他只能以最後的力量將暗之劍艾哈撒送走，大魔術師積茜嘉於是馬上趕往追尋艾哈撒的下落，並將LANGRISSER暫時交給蘭迪斯使用，讓他去粉碎傑沙羅夫的野心……

部隊資料數值一覽

A	艾雲斯	近衛兵（步兵）					
LV1	AT 25	DF 22	HP10	MP1	MV12	判斷 52	指揮 6
兵士×4	LV1	HP10	AT 20+3	DF14+5	MV12		
B	部下1	戰士（步兵）					
LV2	AT 21	DF18	HP10	MP0	MV12	判斷 50	指揮 5
長矛兵×3	LV2	HP10	AT18+0	DF18+2	MV12		
C	部下2	戰士（步兵）					
LV2	AT 21	DF18	HP10	MP0	MV12	判斷 50	指揮 5
兵士×3	LV2	HP10	AT 20+0	DF14+2	MV12		
D	部下3	騎士（騎兵）					
LV1	AT 23	DF15	HP10	MP0	MV19	判斷 40	指揮 6
槍騎兵×2	LV1	HP10	AT 24+1	DF15+0	MV16		
E	部下4	騎士（騎兵）					
LV1	AT 23	DF15	HP10	MP0	MV19	判斷 40	指揮 6
槍騎兵×2	LV1	HP10	AT 24+1	DF15+0	MV16		
F	部下5	戰士（步兵）					
LV1	AT 20	DF18	HP10	MP0	MV12	判斷 50	指揮 5
長矛兵×2	LV1	HP10	AT18+0	DF18+1	MV12		
a	艾菲力						



艾菲力殺死了親生父親？量你也沒有這種膽量吧

SCENARIO-07 妨害

斯古馬他們雖然進入了魔族的根據地，不過這已經是賢者之水晶被卡干斯軍奪去之後的事……一行人雖然馬上趕往追擊卡干斯軍，但艾謝魯卻在他們的面前阻擋誅去路。

勝利條件
◆擊敗艾謝魯
敗北條件
◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

當斯古馬等人來到闇之祭壇時，這裏已經是空無一人，但琳達感到現場留下了強大的魔力，證明只是他們來遲一步，為



了達成主人的任務，斯古馬已做好心理準備，隨時和卡干斯軍決一死戰。

在魔導研究所內，蘭迪斯和他的一班戰友在激戰下打敗了傑沙羅夫，這時斯古馬等人正回到地下祭壇的入口，卻感到四周滿是煙霧，而琳達則輕描淡寫地向各人表示這些是毒霧(—.—)，說吸入太多會令身體失去活動能力，原來這是艾謝魯將軍所設下的陷阱，他原本想待斯古馬他們昏迷後才慢慢料理的，現在只好叫自己的部下在入口等待將主角們逐個擊破。

BATTLE

這一版的最大特點，是開始時所身處的毒霧地區會令人失去體力，每回合開始時均會減1，但只要傭兵是待在指揮官旁邊的話，是剛好可以抵消這損傷的，只是指揮官本身所減的1體力就沒有辦法避免了。

當我方有任何人離開通道的範圍後，艾謝魯便會馬上下令發動總攻擊，所以必須等待較多人來到才好一口氣衝出去，否則就真的會被對方逐個擊破，而事實上，在離開通道前的某個範圍內，其實已算是離開了毒霧的範圍，待在這裏不會再被每回合降低體力，可安心利用待機的指令來儲下行動力，增加殺出重圍時的移動及攻擊範圍。



這一版的另一特色是敵人之中首次有弓兵的出現，這兵種的特色是能夠從遠距離攻擊，但缺點是防禦力極低，一旦受到直接攻擊會不堪一擊，而且基本攻擊力亦較一般兵種為低，因此不容易做成致命一擊，至於對付這兵種的方法其實就是針對這兩點，先在對方射程範圍外停下儲足夠的行動力，然後再以攻擊力強的部隊衝上前直接攻擊，若情況不許可時，則可利用防禦力較強的槍兵作先鋒，盡量減低所受的損傷。

AFTER BATTLE......



戰鬥結束後，斯古馬等人繼續趕路前往追擊卡干斯軍，但在魔導研究所外，蘭迪斯等人已準備「散場」，他先將LANGRISSER及魔劍艾哈撒交回給積茜嘉讓她能帶回天界交差，但瑪寧就因為要和積茜嘉分別而依依不捨……當積茜嘉離開後，拉霍特的副官艾美莉趕到，蘭迪斯拜托了拉霍特以後好好照顧他這位姊姊後，便和同伴們起程回卡干斯國。

在回去魔導研究所的路上，布玲達手下的女傭兵終於將傑沙羅夫被殺這消息通知給斯古馬等人知道，並得知積茜嘉拿着兩柄擁有神奇力量的劍，以轉移魔法離開了，對於以後應該怎樣做，你可以選擇「問琳達看看（ラムダに聞いてみる)」、「問布玲達看看（ブレンダに聞いてみる)」或「自己想看看(自分で考えてみる)」(在下選了「自己想想看」)，而布玲達則提意你不妨嘗試去將LANGRISSER取來看看，其實在琳達記憶了的資料中，顯示傑沙羅夫的目的主要是分為「探求不死」及「如何統治這個世界」這兩大項，為此他進行了多種魔導研究，其中就以改造及復製等技術製造了一些像他們那樣具高戰鬥力的人造兵，而為了進一步了解傑沙羅夫的研究內容，斯古馬決定先回魔導研究所一趟，而布玲達則命部下調查積茜嘉打算從哪個港口乘船離開（原來轉移魔法是不能作大陸間移動的……)，希望能在她離開之前找到她。

部隊資料數值一覽

A	艾謝魯將軍	格鬥王（步兵）					
LV1	AT30	DF25	HP10	MP3	MV12	判斷53	指揮7
兵士×2	LV1	HP10	AT20+8	DF14+9	MV12		
B	部下1	占卜師（魔術師）					
LV4	AT22	DF16	HP10	MP7	MV10	判斷60	指揮4
妖精×2	LV4	HP10	AT16+2	DF6+0	MV13		
C	部下2	治療師（神官戰士）					
LV4	AT20	DF18	HP10	MP6	MV10	判斷60	指揮4
妖精×2	LV4	HP10	AT16+0	DF6+2	MV13		
D	部下3	戰士（步兵）					
LV3	AT21	DF19	HP10	MP0	MV12	判斷50	指揮5
長矛兵×2	LV3	HP10	AT18+1	DF18+2	MV12		
E	部下4	騎士（騎兵）					
LV3	AT24	DF16	HP10	MP0	MV19	判斷40	指揮6
槍騎兵×2	LV3	HP10	AT24+2	DF15+1	MV16		



SCENARIO-08 殘照

斯古馬與琳達在失去主人傑沙羅夫的同時失去了目的，為了找出這多個疑問的答案，他們向傑沙羅夫的魔導研究所前進。不過，在魔導研究所附近的一條溪谷內，卻有正在狩捕傑沙羅夫軍殘黨的聯邦軍蹤影……

勝利條件
◆全部同伴渡過吊橋
◆全滅敵人
敗北條件
◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

在回去魔導研究所的路上，琳達談起有關傭兵混合使用及召喚獸的用法，這時落後的艾菲力終於趕到，你可選擇「替艾菲力擔心(アルフレッドを気遣う)」、「責備艾菲力(アルフレッドをしかる)」或「繼續趕路吧（先を急ぐ)」(在下選了「繼續趕路吧」)，就在你們想再度出發時，琳達感到附近的一株大樹在呼喚着她，而布玲達則估計這株可能是被稱為植物之王的「世界樹」，這世界樹原來想通知琳達，世界即將有一場異變發生，布玲達對此似乎有點不大相信，而你則可選擇回應「我相信啊（信じるよ)」、「與樹木談話實在令人難以致信（木と話すのは、信じられない)」或「所指令異變是甚麼？（異変って、何だ？)」(在下選了「我相信啊」)，由於再待下去亦不會知道甚麼，所以斯古馬他們便繼續上路，而琳達則留至最後再次向世界樹道謝後才離開。



接着眾人來到一個溪谷之上，剛好遇上一群在狩捕傑沙羅夫軍殘黨的聯邦軍，其中一人更認出斯古馬是令卡干斯軍韋拉提督受傷的人，眼見已被敵人所識破，斯古馬只有叫所有同伴一起強行突破。



BATTLE

戰鬥開始時，其中兩隊的位置是幾乎可馬上直接向敵人攻擊的，因此基本方針是調配最有利的兵種守在附近，在下這時便是分別由琳達及艾菲力來對付「C」的槍兵及「D」的騎兵，至於斯古馬及布玲達則全速衝前，迎戰逐漸迫近的其他敵人部隊；當你擊敗了敵人4支部隊，又或是全部人都過了位於圖版左下方的吊橋後，聯邦軍的名將艾美莉便會趕到，她得知斯古馬是襲擊韋拉提督的疑犯後，便馬上加入圍捕斯古馬的行列，她的戰鬥能力極高，有着近乎當日利霍斯的水平，對傭兵的修正值又異常地高，即使是斯古馬亦感到不應去惹她，但實際上亦並非不可能取勝的，不過就一定不可能慢慢來將各隊傭兵逐一消滅，唯一可以取勝的方法是在各種輔助魔法的支援下，直接集中兵力攻向艾美莉本人，以人海戰術將她消滅。

順帶一提，若閣下玩的時候有盡量爭取經驗值的話，這時應開始會有同伴相繼轉職的，各位在選擇新的職業時，在下會建議盡量選擇接近原來的職業類型，例如斯古馬繼續當步兵、布玲達繼續當騎兵，以免兵種不夠平均。



AFTER BATTLE......

回到魔導研究所後，斯古馬發現這裏的設施仍保存得相當好，看來聯邦軍及卡干斯軍都將復國放在首位，傑沙羅夫的研究到有時間才慢慢去理；琳達找了一會兒後，發現了一塊記錄了傑沙羅夫研究成果的水晶，原來他已知道賢者之水晶是由聖劍LANGRISSER及魔劍艾哈撒融合而成的東西，數百年前誕生在東方的艾沙尼亞大陸，直至30年前被邪神帶往這依尼斯大陸（イェレス），而斯古馬及奧米加身上均有着某種裝置，能在裝備LANGRISSER後將其力量充分發揮出來。由於會消耗大量生命能量，試驗型的斯古馬只能將這力量使用一次，再度使用便會將生命力耗盡而死，而奧米加不但能無限次使用這種力量，即使沒有LANGRISSER在手亦同樣能將這力量部份引發出來，然而因為魔力不安定，播出的映像途中多番停頓，始終不知道傑沙羅夫所指的力量是甚麼。

既然不知那是甚麼力量，最簡單直接的方法便是親身一試，原來布玲達的部下已找到積茜嘉，她現時就在卡干斯國的菲扎特港（フィジット），斯古馬等人於是馬上出發，希望能趕在她乘船前找上她。



部隊資料數值一覽

A	聯邦軍指揮官1	戰士（步兵）					
LV 7	AT 22	DF 19	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 5
長矛兵×4	LV 7	HP 10	AT 18+1	DF 18+3	MV 12		
B	聯邦軍指揮官2	戰士（步兵）					
LV 7	AT 22	DF 19	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 5
兵士×3	LV 7	HP 10	AT 20+1	DF 14+3	MV 12		
C	聯邦軍指揮官3	戰士（步兵）					
LV 7	AT 22	DF 19	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 5
長矛兵×3	LV 7	HP 10	AT 18+1	DF 18+3	MV 12		
D	聯邦軍指揮官4	騎士（騎兵）					
LV 7	AT 25	DF 16	HP 10	MP 1	MV 19	判斷 40	指揮 6
槍騎兵×3	LV 7	HP 10	AT 24+3	DF 15+1	MV 16		
E	聯邦軍指揮官5	騎士（騎兵）					
LV 7	AT 25	DF 16	HP 10	MP 1	MV 19	判斷 40	指揮 6
槍騎兵×3	LV 7	HP 10	AT 24+3	DF 15+1	MV 16		
F	副官艾美莉	騎士之王（騎兵）					
LV 1	AT 42	DF 30	HP 10	MP 5	MV 17	判斷 41	指揮 9
重騎兵×4	LV 1	HP 10	AT 29+14	DF 20+7	MV 16		



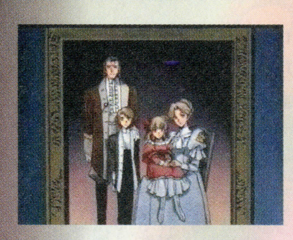
SCENARIO-09 異變

為了找出斯古馬的秘密，眾人來到菲扎特港希望得到LANGRISSER，但他們在那裏所見的，卻是一班受到魔族襲擊的平民……

勝利條件
●全滅敵人
敗北條件
●積茜嘉或古蘭妮之死亡
●市民之全滅
●斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

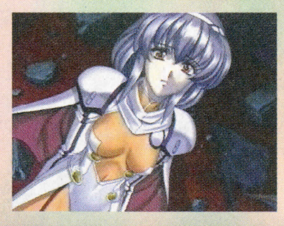
當眾人經過菲扎特港附近的一條廢村時，琳達突然停了下來，她不但正確地說出了很多鎮上建築物的位置，亦記得一個男孩曾為某個女孩取回鉤在樹枝上的皮球，但她就不知道這男孩和女孩是誰，這些都並非輸入了琳達的資料，但她就覺得自己是認識這裏的，最後她突然跑進一間破屋，呆呆地望着牆壁上的一張家庭照片，她知道就是照片中的男孩替那女孩子取回樹枝上的皮球的，而艾菲力則認為除了頭髮的顏色不同外，琳達和照片中的女孩其實有着幾分相像……



在菲扎特港中，古蘭妮搶先一步找到了積茜嘉，原來她是來自艾沙尼亞大陸加魯撒斯國（カルザス）的，但在她還未能表明來意時，港口內突然出現了大量魔物，魔將軍佳歐以此來要脅積茜嘉，令她交出了手上的魔劍艾哈撒及LANGRISSER，但他並沒有守約，命魔獸們展開攻擊，剛剛趕到的斯古馬雖然想將聖劍取回，而艾菲力亦想找古蘭妮問個究竟，但也要先解決眼前的魔獸，救出港口內的市民才可。

BATTLE

這裏是今集第一次面對魔物的版面，而且版面上有着大量需要去救的NPC，雖然積茜嘉及古蘭妮都有一定程度的戰鬥力，但若不作出支援的話，仍是會不夠打的，其中積茜嘉就因為附近的敵人是「特殊騎兵」，特別顯得不堪一擊，所以在配置兵力時最好能將布玲達率領的騎兵放在右上方的開始位置，以便能盡早作出支援，而琳達若然已轉職為僧侶系職業的話，便可雇用苦行僧對付那隊史萊姆。而事實上，只要布玲達能及時趕到的話，這一版基本上已經是不會輸的了，剩下來的只是如何盡量多取經驗值。



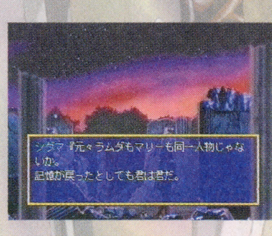
至於圖版下半部份的戰鬥方面，由於其中一支敵方部隊是水兵，若被牠們待在水中向你攻擊的話，牠們便會獲得最高達50%的地形修正值，一下子硬得令人難以致信，但要避免這種情況其實亦不難，只要你守在這裏的大船中央，牠們便不會得到修正值，戰鬥自然會輕鬆得多。

AFTER BATTLE……

消滅了所有魔物後，艾菲力首先質問古蘭妮為何要用毒藥害死他的父親，古蘭妮否認後，積茜嘉亦認實那些的確是艾沙尼亞一種普通的發燒藥，即使錯誤使用亦不會致命，如此一來，最可疑的反而變成是艾菲力的哥哥艾雲斯及那主診醫生，甚至有可能兩人本來就是串謀了的，而布玲達亦想起救出艾菲力的時候，艾雲斯的態度就像是要殺人滅口似的……



證明了古蘭妮是清白之後，積茜嘉為了追上剛才的魔族，以轉移魔法帶同古蘭妮趕上剛開出的大陸船，而痴情的瑪寧這時亦來到了港口，在打探積茜嘉下落的時候，他突然走到琳達的面前停下，還稱呼她為瑪莉（マリー），原來琳達就是當日和瑪寧一起被傑沙羅夫捉住成為試驗品的妹妹，而當日就是斯古馬故意放瑪寧一條生路的，琳達對於這突如其來的事情感到非常混亂，更不知跑到哪裏去了，這時你可選擇「不、不是我去會較好（いや、俺じゃない方がいい）」或「明白了、我去吧（分かった。行って来る）」（當然應選擇「明白了、我去吧」！）。斯古馬在琳達的故居找回了她，她看來對於自己的真正身份感到不安和害怕，擔心會失去和你共處這段日子的記憶，而你則安慰她無論變成怎樣仍是她……



留在港口上的瑪寧和布玲達談起LANGRISSER的事，才知道這劍已被魔族搶去，他於是決定馬上出發到艾沙尼亞，斯古馬亦始終希望取得LANGRISSER以解開自己身上的秘密，加上其餘各人似乎「無所事事」，結果便「拉大隊」一起出發往艾沙尼亞大陸去了……

部隊資料數值一覽

A	魔將軍佳歐	暗黑王者（召喚術師）					
LV 2	AT 46	DF 31	HP10	MP 55	MV10	判斷 61	指揮10
暗黑衛兵×6		LV 2	HP10	AT 26+19	DF 22+12	MV12	
B	怪物1	史萊姆王（史萊姆）					
LV 3	AT 20	DF 20	HP10	MP 0	MV12	判斷 45	指揮 5
史萊姆×4	LV 3	HP10	AT18+1	DF 20+1	MV11		
C	怪物2	石巨像兵（槍兵）					
LV 7	AT 21	DF 21	HP10	MP 0	MV13	判斷 40	指揮 6
骸骨巨像兵×4		LV 7	HP10	AT19+1	DF19+3	MV11	
D	怪物3	殺人虎（特殊騎兵）					
LV1	AT 26	DF17	HP10	MP1	MV19	判斷 40	指揮 7
蠍子×4	LV1	HP10	AT 27+4	DF10+2	MV15		
E	怪物4	六頭女妖（水上兵）					
LV1	AT 24	DF 21	HP10	MP1	MV16	判斷 45	指揮 7
暗黑人魚×4		LV1	HP10	AT 23+3	DF12+5	MV14	
F	怪物5	暗黑戰士（步兵）					
LV 7	AT 23	DF 20	HP10	MP1	MV12	判斷 50	指揮 5
狼人×4	LV 7	HP10	AT 20+2	DF14+4	MV13		
a	古蘭妮	飛馬騎士（飛兵）					
LV 9	AT 27	DF16	HP10	MP 4	MV 23	判斷 33	指揮 7
鷹馬獸×4	LV 9	HP10	AT 20+4	DF13+2	MV17		
b	大魔術師積茜嘉		召喚使（召喚術師）				
LV1	AT 27	DF 20	HP10	MP 32	MV10	判斷 60	指揮 6
兵士×2	LV1	HP10	AT 20+8	DF14+4	MV12		
c	市民1	女（步兵）					
LV 6	AT 21	DF19	HP10	MP 0	MV10	判斷 45	指揮 4
平民×4	LV 6	HP10	AT 0+1	DF 8+2	MV11		
d	市民2	男（步兵）					
LV 3	AT 23	DF 21	HP10	MP 0	MV12	判斷 45	指揮 5
平民×6	LV 3	HP10	AT 0+3	DF 8+2	MV11		
e	市民3	女（步兵）					
LV 6	AT 21	DF19	HP10	MP 0	MV10	判斷 45	指揮 4
平民×4	LV 6	HP10	AT 0+1	DF 8+2	MV11		



SCENARIO-1 0 容疑

艾沙尼亞El-Sallia。
這個在神的話語中代表充滿光芒之地的大陸，是積茜嘉以及LANGRISSER的故鄉。
為了追尋被佳歐奪去的劍及積茜嘉，斯古馬等人來到了這艾沙尼亞大陸，但就發現了被眾多士兵包圍的古蘭妮和積茜嘉……

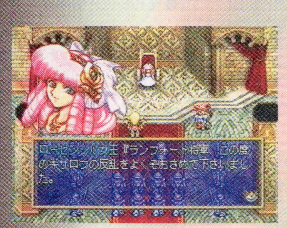
勝利條件
◆全滅敵人

敗北條件
◆積茜嘉或者是古蘭妮之死亡
◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

在聯邦王城的大殿內，羅謝絲女王表揚拉霍特在這次內亂中的重大貢獻，並委任他為新一任元帥，而副官艾美莉則昇格成為將軍，拉霍特就任後，首先馬上向一眾士兵訓話，表示現時聯邦仍可能會有一段混亂時間，希望士兵們能一起協助恢復國家的秩序。

經過多番追捕仍未成功把主角捉住的艾謝魯，回到利霍斯的城堡內謝罪，而利霍斯則表示，今後有關追捕素體的事，會交由當日成功捉住的奧米加負責，奧米加接到指示後便馬上出發，而利霍斯則解釋這決定只是因為同是素體的奧米加較適合這任務吧。



斯古馬等人到達艾沙尼亞大陸後，瑪寧離開了大隊獨自前往搜尋積茜嘉的下落，想不到原來古蘭妮與積茜嘉就在附近不遠的地方，這時她們正受到加魯撒斯軍的包圍，這些士兵們稱呼古蘭妮為公主，卻指她是串謀殺害皇帝的通輯犯，這時斯古馬發現了兩人，而士兵們一看見斯古馬後，都說殺死皇帝的通輯犯已經到齊了！

BATTLE

這一版最初要解決的問題是應怎樣同時衝前救回兩人而又能擋住從兩側包圍的敵兵，在分配兵力時，在下會將艾菲力放在左上方，而騎兵、弓騎兵混合的布玲達隊則在右下方，他們的任務是各自解決來自左上及右下的敵人，至於斯古馬及琳達則全速衝前救人，而在戰鬥開始後，妳便要先回答想兩人怎樣應戰的問題，你可以選擇「停在該處不要動（その場を動くな。）」、「古蘭妮過來這邊、積茜嘉應戰（クラレットはこちらへ、ジェシカは戦う）」、「積茜嘉過來這邊、古蘭妮應戰（ジェシカはこちらへ、クラレットは戦う）」或是「兩人都過來這邊（2人ともこちらへ）」。雖說她們兩人都不算弱，但因為一旦決定了應戰便不能再改動，所以在下建議還是逃走較安全（即選擇「兩人都過來這邊」），至於逃走路線方面，西面的路看來會是較安全的選擇。

戰鬥了數個回合之後，其他同伴談起斯古馬似乎被視為在這大陸殺了這裏先皇的人，斯古馬當然否認，覺得連去也沒去過的地方，又怎可能在那裏殺人，只是琳達提出你可能只是像她一樣失去了這記憶，於是你回應「妳是指我曾經來到這個大陸？（この大陸に来たことがあると？）」、「妳是指我就是殺死皇帝的犯人？（皇帝殺しの犯人だと？）」或「妳是指我在説謊嗎？（嘘をついていると？）」（在下選了「～殺死皇帝的犯人？」）。



當戰鬥進入第10回合，又或是你將敵人其中3支部隊擊敗了的時候，圖版右上方會出現一位叫基特侯爵（ウェイド）的敵增援，而勝利條件亦會同時更改為「◆擊敗基特侯爵」，這其實就是要積茜嘉等人逃離該處的最大原因，他的騎兵雖然未至於上兩版艾美莉的程度，但修正值還是相當高，只有利用槍兵才可對抗，而因為過版條件是擊倒他一人，所以不要忘了先將圖版上還餘下的一支敵部隊處理掉。

AFTER BATTLE……

當打倒了基特侯爵後，他在逃走前向古蘭妮表示這大陸上已再沒有可容她的地方，原來大臣傑摩亞（ギルモア）已即位成為新皇帝了。

布玲達先向積茜嘉表示琳達和瑪寧是兄妹的事，而斯古馬則向古蘭妮公主質問他為何會被視為殺死先皇的兇手，原來在距離現在約4年之前，她的父皇突然被當時的近衛騎士團長殺死了，而那人的聲音、樣貌都和斯古馬完全一樣，但奇怪的是斯古馬的外表只和3年前的那人一樣，毫無衰老的跡象，加上那個人在3年前已被她親手殺掉了……

從種種跡象看來，斯古馬開始相信自己是那個人物的複製品，而古蘭妮則提意今後一起行動，反正她和斯古馬都已被視為通輯犯，一起行動可能還會較安全，而且古蘭妮亦是唯一可證明斯古馬清白的人，她希望能首先能盡快復國，原來她得知大陸上很快會再有魔物出現，因此才去了找積茜嘉幫忙，但積茜嘉卻表示不會幫助那些只想借助他人力量的人而離開，而古蘭妮則決定先前往沙魯拉斯國（サルラス），相信那裏的利拿特公爵會助她復國。

對斯古馬來説，古蘭妮復國是洗脱罪名的最好辦法，但他就提出條件，要求在幫助古蘭妮復國之後，要她派兵助他和魔族戰鬥，以取回被魔族奪去了的兩柄劍。

部隊資料數值一覽

A	帝國軍士官1	近衛兵（步兵）					
LV2	AT24	DF20	HP10	MP1	MV12	判斷50	指揮6
兵士×4	LV2	HP10	AT20+2	DF14+4	MV12		
B	帝國軍士官2	近衛兵（步兵）					
LV2	AT24	DF20	HP10	MP1	MV12	判斷50	指揮6
長矛兵×4	LV2	HP10	AT18+2	DF18+4	MV12		
C	帝國軍士官3	白銀騎士（騎兵）					
LV2	AT27	DF17	HP10	MP1	MV19	判斷40	指揮7
槍騎兵×4	LV2	HP10	AT24+5	DF15+2	MV16		
D	帝國軍士官4	白銀騎士（騎兵）					
LV2	AT27	DF17	HP10	MP1	MV19	判斷40	指揮7
槍騎兵×4	LV2	HP10	AT24+5	DF15+2	MV16		
E	基特侯爵	敢死騎士（騎兵）					
LV1	AT35	DF23	HP10	MP3	MV19	判斷41	指揮8
槍騎兵×4	LV1	HP10	AT24+10	DF15+4	MV16		
a	古蘭妮						
b	大魔術師積茜嘉						



一個連去也沒有去過的地方，那裏的人我怎可能殺掉他們??

SCENARIO-11 狩獵

被積茜嘉拒絕了幫忙的古蘭妮，為了得到沙魯拉斯的協助而前往利拿特領主的屬地。
在進入沙魯拉斯領地前，一行人目睹一班正在逃避貴族搾取的市民，以及那些前來追擊的士兵……

勝利條件
◆全滅敵人
敗北條件
◆村民之死亡
◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

在拉比魯的大屋內，拉霍特滿心歡喜地將自己獲委任為元帥的事告知父親，但拉比魯對此似乎毫不關心，更重申已和他斷絕了父子關係，要他馬上離開，拉霍特對於父親的改變感到很傷心，而管家則向拉霍特表示拉比杜所做的一切都是為了他的，而拉霍特的哥哥格蘭霍特的死，更似乎是令拉比杜改變的關鍵。



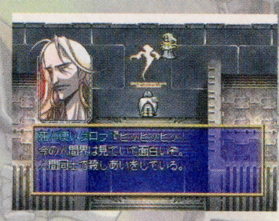
在偉謝尼亞城（ヴェルゼリア），魔將軍佳歐將搶到手的LANGRISSER交了給死人使古羅布（グロブ），自己則保留了魔劍艾哈撒，但他表明自己並非是想成為荷西魯，只是在找尋破壞LANGRISSER的方法時，艾哈撒在手或許會有所幫助。

斯古馬等人來到奧蘭特湖城寨的附近，艾菲特認為只要到達沙魯拉斯便可將問題解決，這時你可表示「是這樣吧（そうだな。）」、「會這麼順利嗎（そう上手くいくかな。）」或「不回答（答えない。）」(在下選擇了「是這樣吧」)，接着在城寨的另一邊傳來了一陣求救的聲音，原來一班村民為了逃避重稅而逃走，卻被徵稅官率軍追殺，古蘭妮於是拜托斯古馬指揮大家去救出這些難民。

BATTLE

這版的地形是由中央的城寨和湖邊的陸地組成，但要由斯古馬他們這時的位置進入城寨，便一定要先派兵到城寨內開動機械橋的開關才可，一般來說這些機關是只有指揮官才可開動的，但這一版即使只派傭兵亦可，而事實上，能當此重任的亦只有古蘭妮的飛兵吧。

在戰鬥開始前，你要先決定那些平民的逃走路線，雖然經過城寨所花的時間較短，但始終是太危險了，在下建議各位指揮平民繞過北面的路（北側を迂回する），而布玲達則雇用一半騎兵和一半弓騎兵從最上方的地點開始，經上方的路前往救援，並輔以琳達或斯古馬隨後作支援；另一方面，通往中央城寨的橋亦有必要接上，但因為城寨內有敵人的弓兵部隊，擔此重任的傭兵多數都是有去冇回的了，橋接上之後，不妨派艾菲力的槍兵經這路線推進，順道對付這裏的弓兵，而走上路的布玲達和村民部隊相遇時，則注意要留下一些空間讓村民移動，否則只會阻礙他們前進而弄巧反拙，當追擊而來的敵人進入攻擊範圍時，則應盡量利用弓騎兵從遠距離先集中對付對方的槍兵，最理想的狀況是在守在騎兵背後，總之就是要避免被敵人直接攻擊。



當戰鬥進入第8回合，或是有村民進入了圖版左半部份時，圖版左上會出現一支飛兵部隊的敵增援（徵稅官3），作為布玲達後援的部隊便剛好可用來應付這隊伍；而當戰鬥進入第10回合、援軍「徵稅官3」出現3回合之後、村民全部成功逃脫、又或是已將徵稅官1～3及守備兵1～2擊敗時，基特侯爵便會率領另一支敵增援從圖版右下方登場，而勝利條件亦會變成「◆擊敗基特侯爵」，由於他會走城寨的路，所以只要在城寨右方小橋的出口準備好槍兵迎擊便不會有太大的問題。

AFTER BATTLE......

基特侯爵雖然再次被打倒，但他臨走前就表示下次會編成一支特殊部隊前來討伐，而布玲達等人則對那些村民獲救後連多謝也不說一聲的態度感到很不滿……

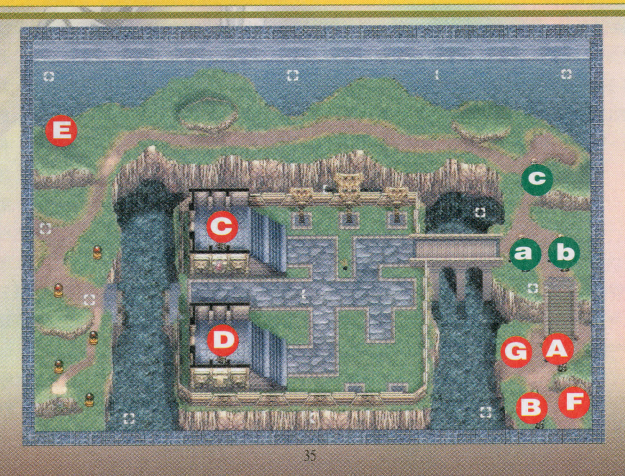
古蘭妮終於能夠和利拿特公爵見面，並要求借助他的力量對付傑摩亞，但利拿特指古蘭妮只是一心想靠別人的幫助，雖然他也不滿現時傑摩亞搾取平民的做法，但在大部份貴族都不反對這方針的情況下，必須要有一個值得他將士兵性命拿去冒險的理由才可，否則即使古蘭妮奪回政權，亦只會再度發生同樣的事情。



在利霍斯的城內，聚集了艾雲斯、拉比魯及利霍斯這三位地方領主，他們都希望能奪回被傑沙羅夫搶去的領地，而且更以將國民導向正確方向為理由，結成「三國同盟」，開始向聯邦發動獨立戰爭。

部隊資料數值一覽

A	徵稅官1	近衛兵（步兵）					
LV1	AT 23	DF 20	HP10	MP1	MV12	判斷50	指揮6
長矛兵×3	LV1	HP10	AT18+2	DF18+4	MV12		
B	徵稅官2	近衛兵（步兵）					
LV1	AT 23	DF 20	HP10	MP1	MV12	判斷50	指揮6
兵士×3	LV1	HP10	AT 20+2	DF14+4	MV12		
C	守備兵1	占卜師（魔術師）					
LV4	AT 22	DF16	HP10	MP7	MV10	判斷60	指揮4
妖精×2	LV4	HP10	AT16+2	DF 6+0	MV13		
D	守備兵2	占卜師（魔術師）					
LV4	AT 22	DF16	HP10	MP7	MV10	判斷60	指揮4
妖精×2	LV4	HP10	AT16+2	DF 6+0	MV13		
E	徵稅官3	鷹君主（飛兵）					
LV1	AT 25	DF15	HP10	MP1	MV 21	判斷30	指揮8
鷹馬獸×3	LV1	HP10	AT 20+4	DF13+2	MV15		
F	基特侯爵	敢死騎士（騎兵）					
LV1	AT 35	DF 23	HP10	MP3	MV19	判斷41	指揮8
槍騎兵×3	LV1	HP10	AT 24+10	DF15+4	MV16		
G	帝國軍士官1	鷹君主（飛兵）					
LV1	AT 25	DF15	HP10	MP1	MV 21	判斷30	指揮8
鷹馬獸×4	LV1	HP10	AT 20+4	DF13+2	MV15		
a	村人1	男（步兵）					
LV2	AT 22	DF 20	HP10	MP0	MV12	判斷45	指揮5
平民×4	LV2	HP10	AT 0+2	DF 8+2	MV11		
b	村人2	男（步兵）					
LV2	AT 22	DF 20	HP10	MP0	MV12	判斷45	指揮5
平民×4	LV2	HP10	AT 0+2	DF 8+2	MV11		
c	村人3	女（步兵）					
LV5	AT 21	DF19	HP10	MP0	MV10	判斷45	指揮4
平民×3	LV5	HP10	AT 0+1	DF 8+2	MV11		



SCENARIO-12 強要

在和積茜嘉同樣的理由下被利拿特拒絕了的古蘭妮，為了找尋其他人的協助而向東面進發。途中在某個鎮上，他們又再遇上被徵收重稅的市民……

勝利條件

◆全滅敵人

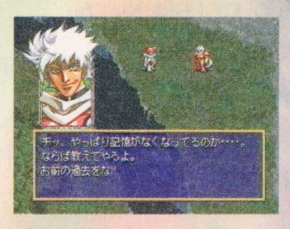
敗北條件

◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

晚上的時候，斯古馬在河邊遇上了奧米加，奧米加看見斯古馬認為自己是複製人，知道他是失去了記憶，於是便告訴他有關過去的事……

斯古馬的確是一位來自艾沙尼亞的劍士，不知有甚麼原因，他經常都保持着陰沈的眼神，而自從傑沙羅夫將他收為己用後，便搶去了奧米加那第一把交椅的寶座，直到3年前某天，士兵突然前來報告，說一位從艾沙尼亞追來的少女，為了報仇而一劍刺死了他，就像早就等待着這一天的來到；傑沙羅夫聽到屍體只有心臟受創後，決定利用它作為研究的實驗品，結果真的成功令斯古馬重生，但亦同時失去有關過去的記憶。



雖然奧米加奉命要來捉拿斯古馬，但他希望先令斯古馬恢復記憶，因此說完這番話便離開了，而斯古馬則暗地裏提醒自己不要對古蘭妮說出這件事。

第二天，斯古馬他們來到一個位於山崖旁邊的小鎮，原來古蘭妮下一步打算都東面找她的未婚夫艾域（エリック），正當布玲達想責罵古蘭妮不要只是希望人家幫忙時，他們發現原來正有一支徵收稅款的部隊在鎮內，徵稅官不理會這些是村民的備用糧食，更殺死那些想反抗的人，古蘭妮決定先去解救這班村民。

BATTLE

這版的地形基本上是一個圓形，雖然敵方運送糧食的輸送隊較接近直接往下走的路線，但因為要先對付敵方隨行的步兵及槍兵隊各一，到突破時輸送隊已經會走到一定距離，所以有必要事先準備約兩名同伴走繞過右方吊橋的路，以便能阻擋輸送隊的逃走，而在初期戰鬥派不上用場的艾菲力便很適合擔任這工作。

至於其他同伴方面，由於圖版中央有很大的空中範圍，所以若古蘭妮已轉職的話，不妨將全部傭兵選用飛弓兵，這樣便能在安全的情況下進行攻擊。

戰鬥方面，這一版並不會有敵人的增援，所以不會有後顧之憂，至於最初要面對的兩隊敵人，由於會先和步兵接觸，有信心的話不妨將騎兵放在前面，待敵人自己走近便攻擊，然後派讓另一支儲下足夠行動力的部隊，利用時間差衝上前應付遲一步才到達的槍兵隊；反正右方的同伴到最後會擋着敵人去路，戰鬥時是沒必要急於將敵指揮官擊倒的。

雖然擊倒這兩支實戰部隊後已不會再有甚麼大問題，那些輸送隊的戰鬥力就有如平民百姓一樣，但不要忘了其實敵人在每支輸送隊之中也是混入了兩隊騎兵或步兵的，這時古蘭妮的弓兵隊便可發揮作用，在施以「攻擊」的輔助魔法後，先針對輸送隊之中的攻擊型兵種，削弱他們後再以地上部隊作最後一擊，應該會是最有效率的戰法。

AFTER BATTLE.....

雖然斯古馬等人拼命擊倒了這支輸送部隊，為這裏的市民搶回了糧食，但這裏的人卻完全不感激他們，更指他們這樣做只會引來帝國軍的報復，艾菲力對於這些只會逃避的人感到非常憤怒，但古蘭妮卻指艾菲力被人冤枉殺死父親卻甚麼也不做，其實也是和這些人一樣，只是布玲達馬上指出凡事只希望借助別人力量的古蘭妮，也是在逃避本身的責任，古蘭妮聽到這話後，一怒之下便跑掉了，而在一旁的斯古馬，感到知道自己是隱瞞殺皇帝的兇手而默不作聲，其實也是在逃避責任，於是想到最少應將事情告知古蘭妮（話す），古蘭妮知道了事情的真相後，認為斯古馬死了一次已經補償了所犯的過錯，而且她本身是不希望再次殺死斯古馬的……

由於斯古馬的坦白，令古蘭妮有了勇氣面對眼前的事，她想到艾沙尼亞的人民會變成這樣，主要是因為他們一向沒有自立的意識，於是她打算建立一個需要人民自立，要他們參與政治的共和國社會。

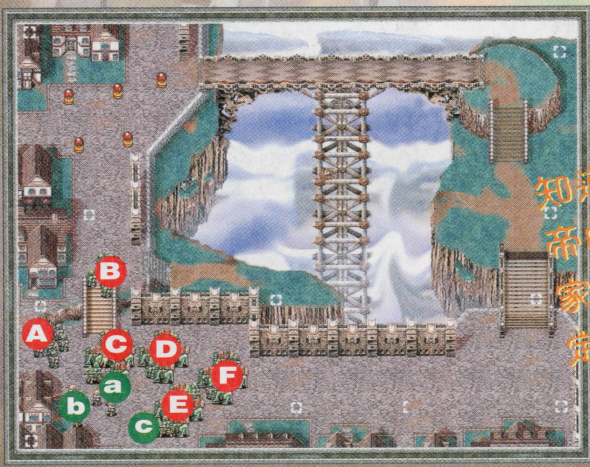


在聯邦王城內，艾美莉向拉霍特報告有關三國聯盟的事，雖然拉霍特知道父親是其中一份子之後感到有點意外，但作為聯邦的元帥，他決定戰鬥到底。

另一方面，偉拉殊亦知道了關於三國聯盟的事。雖然有拉霍特保護聯邦，但對手的實力實在太強，而他亦做好心理準備，在有需要時作出支援……

部隊資料數值一覽

A	帝國軍士官1	近衛兵（步兵）					
LV1	AT 23	DF 20	HP10	MP1	MV12	判斷50	指揮6
長矛兵×5	LV1	HP10	AT18+2	DF18+4	MV12		
B	帝國軍士官2	近衛兵（步兵）					
LV1	AT 23	DF 20	HP10	MP1	MV12	判斷50	指揮6
兵士×5	LV1	HP10	AT 20+2	DF14+4	MV12		
C	徵稅官1	白銀騎士（騎兵）					
LV1	AT 26	DF17	HP10	MP1	MV19	判斷40	指揮7
運輸獸×4	LV1	HP10	AT10+4	DF13+2	MV 9		
重裝槍騎兵×2		LV1	HP10	AT 22+4	DF 21 +2	MV17	
D	徵稅官2	近衛兵（步兵）					
LV1	AT 23	DF 20	HP10	MP1	MV12	判斷50	指揮6
運輸獸×4	LV1	HP10	AT10+4	DF13+2	MV 9		
兵士×2	LV1	HP10	AT 20+2	DF14+4	MV14		
E	徵稅官3	白銀騎士（騎兵）					
LV1	AT 26	DF17	HP10	MP1	MV19	判斷40	指揮7
運輸獸×4	LV1	HP10	AT10+4	DF13+2	MV 9		
重裝槍騎兵×2		LV1	HP10	AT 22+4	DF 21 +2	MV17	
F	徵稅官4	近衛兵（步兵）					
LV1	AT 23	DF 20	HP10	MP1	MV12	判斷50	指揮6
運輸獸×4	LV1	HP10	AT10+2	DF13+4	MV 9		
長矛兵×2	LV1	HP10	AT18+2	DF18+4	MV14		
a	町長（鎮長）	戰士（步兵）					
LV5	AT 22	DF19	HP10	MP1	MV12	判斷50	指揮5
平民×4	LV5	HP10	AT 0+1	DF 8+3	MV11		
b	町人1	女（步兵）					
LV7	AT 21	DF19	HP10	MP0	MV10	判斷45	指揮4
平民×3	LV7	HP10	AT 0+1	DF 8+2	MV11		
c	町人2	男（步兵）					
LV3	AT 23	DF 21	HP10	MP0	MV12	判斷45	指揮5



知道自己是殺死皇帝的兇手卻隱瞞大家的我，其實說不定也是在逃避責任

SCENARIO-1 3 襲擊

古蘭妮特人得到沙魯拉斯的協助後，為了救出那些反對皇帝政策而被收監的自由主義者，正向佚佳亞拿監獄進發。
若能得到這班原本是地方貴族的協助，說不定可以推翻新皇帝傑摩亞的惡政。深夜時分，斯古馬等人包圍了這個監獄。

勝利條件
- ◆獄卒之全滅

敗北條件
- ◆被獄卒逃脫
- ◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

古蘭妮和斯古馬等人一起回到利拿特的大屋，向他解釋自己的理想，利拿特聽後亦感到這是個相當不錯的構思，亦明白她並非是那些只顧奪回政權的人，終於答應以行動來幫助她，古蘭妮則馬上希望利拿特能利用他的兵力來解救那些在高壓統治下受苦的市民，而利拿特則提意她到佳亞拿監獄（ガイアナ）救出那些因反而傑摩亞而被收監的政治犯，這班人雖然只是些下級貴族，但利拿特相信他們都是會支持古蘭妮這構想的人。



沙魯拉斯軍終於開始行動，第一場戰鬥他們獲勝了，但真正的戰鬥現在才是正式開始，不過利拿特深信一定要有人站出來改變這國家才可……

另一方面，到達了佳亞拿監獄附近的斯古馬等人，見　面的獄卒（看守）並未察覺他們的出現，於是便打算先將監獄包圍，而古蘭妮亦再次拜托斯古馬負責指揮，這次布玲達看出她已明白到依賴別人和量力而為的分別，所以亦幫口希望斯古馬負起指揮的責任，這時你可選擇說「就交給我辦吧（俺に任せておけ）」、「這是為了妳的理想而戰（君の理想のためだ）」或「始終都是我最厲害（何しろ俺は凄いからな）」（在下選了「這是為了……」）。

BATTLE

這一戰可分為前半和後半兩部份。前半部份是包圍監獄對付　面的守衛，由於入口有三個，而我方有5個部隊，所以總會有一個入口是只有一隊來負責，然而當攻勢開始後，監獄內的獄卒會選擇從最少兵力的那方逃走，於是只得一隊的那方便需要硬拼「看守3」的騎兵，因此在分配兵力時，切記不要讓步兵為主的部隊當獨立部隊。

另一方面，當戰鬥進行到一定程度時會有敵人增援出現，其中出現在圖版右方的部隊是很接近監獄入口的，因此亦盡量應避免讓獄卒選擇從這邊逃走，否則很可能會演變成被前後夾攻的局面。



至於實際的戰鬥方面，在接近監獄的時候，要避免進入護城河或木橋的範圍，因為這是被敵人發覺的警戒線，只有在包圍網完成後才好一口氣衝進去（當然，若獄卒受到遠程攻擊或魔法攻擊亦會馬上察覺你們的）。

當戰鬥進入第10回合或是看守1～3被全滅時，基特侯爵會率領一共5支部隊出現，這時他會將牢房的門全部打開，並以牢房內的自由主義者作為優先攻擊的目標，這時敗北條件會加入「◆自由主義者之死亡」這一項，而你則可以選擇指示那些自由主義者「留在原處待機（その場で待機させる）」或「逃出監獄（監獄から脱出してもらう）」，在下建議還是要他們留在原處較好，否則可能只會「得個亂字」。

AFTER BATTLE......

擊退了敵人後，古蘭妮先將自己的構想解釋給這班自由主義者，表示希望今後能創造一個不會有獨裁者出現的社會，他們對於身為王家一員的古蘭妮能為國民捨棄自己的地位都感到十分感動，表示會說服民眾以集合更多同志。

古蘭妮下一步打算前往光之神殿艾斯杜（エストール），希望得到那裏的協助而增加人民的信心，但這時傳令兵卻傳來緊急消息，原來傑摩亞已率領大軍直指利拿特公爵的主隊，雙方的兵數相差接近10倍，而且戰鬥已持續了3天，大家都明白到就算現在趕回去亦已經太遲，就在古蘭妮苦惱着應怎樣解決這問題時，布玲達自稱會有解決的辦法，但她卻私下向古蘭妮提出條件，要求她在斯古馬他日用完LANGRISSER及艾哈撒之後亦借她一用，古蘭妮考慮到現時的狀況亦只好答應。

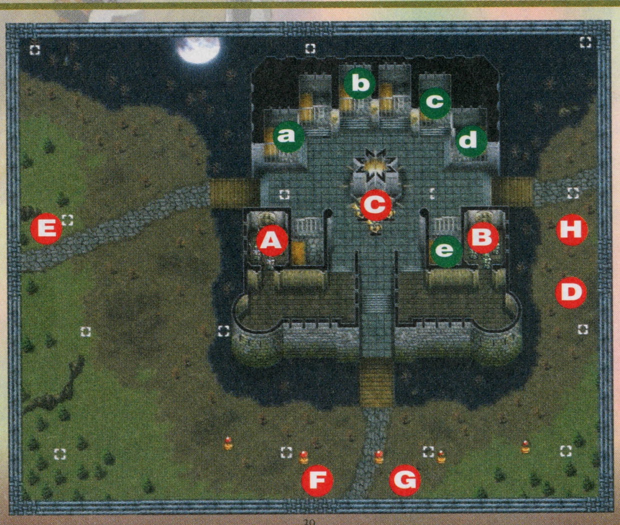


在聯邦國內，拉霍特由於備戰時間不足，兵力只有三國聯盟的三分之一，這一戰看來將會相當艱苦……

部隊資料數值一覽



A	看守1	戰士（步兵）					
LV 9	AT 23	DF 20	HP 1 0	MP 1	MV 1 2	判斷50	指揮5
長矛兵×4	LV 9	HP 1 0	AT 1 8+2	DF 1 8+4	MV 1 2		
B	看守2	戰士（步兵）					
LV 9	AT 23	DF 20	HP 1 0	MP 1	MV 1 2	判斷50	指揮5
兵士×4	LV 9	HP 1 0	AT 20+2	DF 1 4+4	MV 1 2		
C	看守3	騎士（騎兵）					
LV 9	AT 26	DF 1 7	HP 1 0	MP 1	MV 1 9	判斷40	指揮6
槍騎兵×3	LV 9	HP 1 0	AT 24+4	DF 1 5+2	MV 1 6		
D	基特侯爵	敢死騎士（騎兵）					
LV 1	AT 35	DF 23	HP 1 0	MP 3	MV 1 9	判斷41	指揮8
槍騎兵×5	LV 1	HP 1 0	AT 24+1 0	DF 1 5+4	MV 1 6		
E	帝國軍士官1	鷹騎士（飛兵）					
LV 8	AT 25	DF 1 5	HP 1 0	MP 1	MV 21	判斷30	指揮7
鷹馬獸×4	LV 8	HP 1 0	AT 20+4	DF 1 3+2	MV 1 5		
F	帝國軍士官2	近衛兵（步兵）					
LV 1	AT 23	DF 20	HP 1 0	MP 1	MV 1 2	判斷50	指揮6
長矛兵×4	LV 1	HP 1 0	AT 1 8+2	DF 1 8+4	MV 1 2		
G	帝國軍士官3	傳教士（神官戰士）					
LV 1	AT 22	DF 1 9	HP 1 0	MP 9	MV 1 0	判斷60	指揮5
苦行僧×2	LV 1	HP 1 0	AT 1 9+1	DF 1 3+4	MV 1 2		
H	帝國軍士官4	近衛兵（步兵）					
LV 2	AT 24	DF 20	HP 1 0	MP 1	MV 1 2	判斷50	指揮6
兵士×4	LV 2	HP 1 0	AT 20+2	DF 1 4+4	MV 1 2		
a／b／c／d／e		自由主義者	男（步兵）				
LV 8	AT 24	DF 22	HP 1 0	MP 0	MV 1 2	判斷45	指揮5



SCENARIO-14 穿孔

雖然從佳亞拿監獄中救出了自由主義者，但主隊的沙魯拉斯軍卻被大軍所包圍，即使派出援軍亦距離太遠，陷入了絕望的狀況，不過，由於布玲達不知從何處找來的飛空艇，他們在很短時間便到達了主戰場的上空，在那裏，他們遇上加魯撒斯軍的「眼」——飛兵團。

勝利條件

◆全滅敵人

敗北條件

◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

原來偉拉殊不知在甚麼時候已到達了艾沙尼亞大陸，而布玲達則去了問他有沒有甚麼方便的武器可以借來一用，偉拉殊覺得擁有直接攻擊力的話太危險了，在聽了布玲達形容現時的情況後，想到有一種可在短時間到達遠處，但本身又沒有攻擊力的兵器，但就聲明戰爭一結束便要馬上歸還，若有可能被搶去便要加以破壞……



在沙魯拉斯軍的陣營內，他們正因為被敵人飛兵隊在上空監視着而進退兩難，利拿特只好叫全軍死守到晚上，希望能瞞過敵方飛兵殺出重圍。

在佳亞拿監獄附近，眾人正因為布玲達去了半天亦未回來而緊張起來，艾菲力更疑懷她會否是逃掉了，這時你可選擇說「不會有這樣的事（そんな事はない）」、「說不定會這樣（そうかも知れない）」、「不應懷疑同伴（疑いのは良くない）」（在下選了「不應懷疑同伴」），這時天空上傳來一陣奇怪的聲音，眾人發現天空上出現了一艘巨大飛艇，而駕駛這古代遺產前來的人正是布玲達。

眾人利用這飛空艇，很快便來到了戰場的上空，加魯撒斯軍飛兵團的古飛路團長（クフィール）對於這種古代遺產難免感到有點吃驚，而斯古馬他們深明在上空監視的飛兵對戰爭的重要性，為了救出被圍困的友軍，只好不理會地形上的不利而發動攻擊。

BATTLE

這版的特點是敵人全部也是飛兵，但戰場卻是在飛空艇的甲板之上，在移動方面是極為不方便的，相比之下，我方能使用飛兵的就只有古蘭妮一人，各位應替她雇用對空飛兵出戰，因為對空飛兵和一般飛兵的關係就好像戰鬥機與攻擊機一樣……除此之外，她的開始位置亦有必要放在最上方，這不單是因為這位置需應付最多的敵部隊，主要原因是在敵人的部隊中，有一隊其實正是古蘭妮的未婚夫艾域，只要將古蘭妮移動到他的附近，她便會說服艾域加入，這時艾域便會變成NPC，雖不致於會替你攻擊敵人，但最少亦可以打少一隊。



至於其他同伴方面，布玲達不妨選擇雇用弓騎兵出戰，並將開始位置設在左下方，這樣便可在對等的條件下應付會迫近這裏的敵飛弓兵；而斯古馬、琳達及艾菲力亦最好選一些防禦力較高的兵種，否則在敵人的突擊下，兵數的損耗會很大。

AFTER BATTLE......

戰鬥結束後，制空權可算是落入沙魯拉斯軍這邊了，在介紹了艾域給各人認識後，古蘭妮拜托他轉告給利拿特公爵知道，她們接下來將會向敵人的主隊施以突襲，令他們各部隊之間失去聯繫，為沙魯拉斯軍製造撤退機會。



在地面上的利拿特公爵這時亦發覺敵人在上空的飛兵隊一子全部消失了，這時艾域來到利拿特的陣營，傳來古蘭妮以飛空艇擊敗了加魯撒斯軍、並打算向敵主隊突擊的消息，利拿特於是馬上叫所有部隊做好準備，配合古蘭妮逃離包圍網。

在聯邦王城的門前，這天來了一位希客，他正是前宰相的兒子拉些路（ラッセル），由於現在已證明他們兩父子是清白的，所以他亦再次回到這裏……



部隊資料數值一覽

A	艾域	龍騎士（飛兵）					
LV1	AT 32	DF17	HP10	MP4	MV21	判斷31	指揮9
鷹馬獸×4	LV1	HP10	AT 20+10	DF13+5	MV15		
B	古飛路團長	龍騎士（飛兵）					
LV2	AT 34	DF18	HP10	MP4	MV21	判斷32	指揮9
鷹馬獸×4	LV2	HP10	AT 20+13	DF13+7	MV15		
飛天弓箭手×2		LV2	HP10	AT16+13	DF 5+7	MV17	
C	帝國軍士官1	鷹君主（飛兵）					
LV1	AT 25	DF15	HP10	MP1	MV21	判斷30	指揮8
鷹馬獸×5	LV1	HP10	AT 20+4	DF13+2	MV15		
D	帝國軍士官2	鷹君主（飛兵）					
LV1	AT 25	DF15	HP10	MP1	MV21	判斷30	指揮8
飛天弓箭手×4		LV1	HP10	AT16+4	DF 5+2	MV15	
E	帝國軍士官3	鷹君主（飛兵）					
LV1	AT 25	DF15	HP10	MP1	MV21	判斷30	指揮8
半鵬鳥×4	LV1	HP10	AT19+4	DF10+2	MV17		
F	帝國軍士官4	鷹君主（飛兵）					
LV1	AT 25	DF15	HP10	MP1	MV21	判斷30	指揮8
鷹馬獸×5	LV1	HP10	AT 20+4	DF13+2	MV15		
G	帝國軍士官5	鷹君主（飛兵）					
LV1	AT 25	DF15	HP10	MP1	MV21	判斷30	指揮8
飛天弓箭手×4		LV1	HP10	AT16+4	DF 5+2	MV15	



OMAKE

就如前兩集一樣，今次《LANGRISSER V》的CD-ROM內其實隱藏了不少用來送給大家的禮物，只要將這遊戲碟放進電腦，便會發現兩個壓縮了的檔案，其中「omake.lzh」是一些以文字為主的檔案（當然、內容是日文的），而「graphic.lzh」則是十多幅遊戲中登場人物的設定畫，每幅的容量都有一定規模，若是家中有彩色打印機的人，絕對推薦你PRINT出來留念。

omake.lzh 解壓後的內容

◆ endsong1.txt　ENDING歌詞的社內投稿作品
◆ endsong2.txt　ENDING歌詞的社內投稿作品
◆ DAIRY.TXT　開發日記。記錄了由計劃階段直到現在的製作人員日記
◆ MUSIC_D.TXT　負責今集音樂方面人員送給玩者的話
◆ L5_00.TXT　雖然名字上稱為《LANGRISSER IV》的外傳，但內容其實是近乎《LANGRISSER V》的SCENARIO-01，由於內容方面有少許提及遊戲後期的設定，有關方面建議最好在玩了超過20版的人才好看……

graphic.lzh 解壓後的人物設定畫面







GAME PLAYERS EX
LANGRISSER V 完全攻略本VOL.1
隨《遊戲誌》第77期附送
不另收費
TEXT：J.J
SEGA SATURN／SLG／MEM
製造商：MASIYA 售價：6300日圓
容量：CD-ROM 發售日：6月18日